25 НОЕМВРИ 2002
Цена с диск: 4 лв.; без диск: 2.90 лв.

Софтуер: Vamp **Кино:** Signs
Хардуер: Quadband Memory

ISSN 1311982-6
9 771311 982002 >

PC CLUB

www.pcclub-bg.com

тестове

TOCA RACE DRIVER

- No One Lives Forever 2
- Icewind Dale 2
- Divine Divinity
- Prisoner of War
- Battlefield 1942

пръв поглед

Всичко за StarCraft GHOST

Играта от света на StarCraft, с която Blizzard се надяват да превземат платформите от ново поколение...

Unreal TOURNAMENT 2003

Ексклузивен тест по **ФИНАЛНАТА ВЕРСИЯ** на дългоочаквания шутър!

Четете подробния тест, включващ описание на оръжията и режимите на солова игра и игра в мрежа...

в броя още **Corel DRAW 11**

SAMSUNG

WORLD CYBER GAMES

Half-Life: Counter-Strike

2002 FIFA World Cup

StarCraft: Brood War

Unreal Tournament

Age of Empires II: The Conquerors Expansion

Quake 3 Arena

WCG

SyncMaster

http://wcg.headoff.com

SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™

Unreal Tournament 2003

Тест на финалната версия на дългоочаквания шутър

стр. 16

No One Lives Forever 2

Кейт Арчър сваля нови жертви

стр. 30

Corel Graphics Suite 11

Успех или провал?

стр. 74

News Club

- PC Club Express 4
- Metal Gear Solid 2: Substance 6
- Световни Кибер Игри 2002 8
- SratCraft: Ghost 9

Game Club

■ **Hotspot**
- TOCA Race Driver 12
- Unreal Tournament 2003 16
- Battlefield 1942 20
- No One Lives Forever 2 30

■ **Тестове**
- Zelenhgorm Episod I: The Great Ship 10
- Prisoner of War 11
- Critical Point 14
- Divine Divinity 24
- Conflict: Desert Storm 26
- Empire Earth: The Art of Conquest 28
- Earth 2150: Lost Souls 29
- Chessmaster 9000 32
- Алтернативите на Chessmaster 33
- Icewind Dale II 36
- Halcyon Sun 38
- Nancy Drew: Secret of the Scarlet Hand 39
- Beach Life 40
- NHL2003 42
- Largo Winch 44
- Emperor: Rise of the Middle Kingdom 46
- Mafia: The City of Lost Heaven 49
- Total Club Manager 2003 54
- Taz: Wanted! 55

■ **Free Games**
- Sven Bomwollen 52
- Eternal Daughter 53

■ **Hall of fame**
- Lucas Games 56

■ **MODS**
- Jedi Outcast Mods 50

■ **Online**
- Dinky Bomb 58

Fan Club

- Въпроси и отговори 64
- Format C: 67
- Класация 73
- Очаквайте 83
- CD Club 82

■ **Читателска игра**
- Целувката на Четвъртия 60

Multimedia Club

■ **Emulation**
- Ninja Games 62

■ **WebGuide**
- Българският футбол в Интернет 68
- www.psychology-bg.com 69
- Demo-Files.com 69

■ **Кино**
- Signs 70

■ **Software**
- Corel Draw 11 74
- Vamp Media Center 76

■ **Mobile**
- Philips Fisio 120 59

■ **Hardware**
- Asus A7V8X 78
- Quad Band Memory 81
- Hardware News 77

PC CLUB www.pcclub-bg.com

PC CLUB ONLINE ■ www.pcclub-bg.com ■ E-MAIL: pcclub@pcclub-bg.com ■ IRC: UniBG #pcclub

Главен редактор - Никола Дърпатов
Зам. главен редактор - Генко Велев
Отговорен секретар - Иван Георгиев

Редактори: Елица Тодорова, Боян Спасов, Владо Георгиев, Георги Даскалов, Никола Икономов, Иван Цирков

Сътрудници: П. Панков, В. Жилов
CD интерфейс: Иван Иванов
Webmaster: Кирил Георгиев

Адрес: 1797 София, бул."Драган Цанков" 37, **тел.** 9602241, Печат: БТА Принт, Продажби: Жак Прес ООД, **тел.** 463305 Издава Клуб Прес ООД

PC CLUB EXPRESS

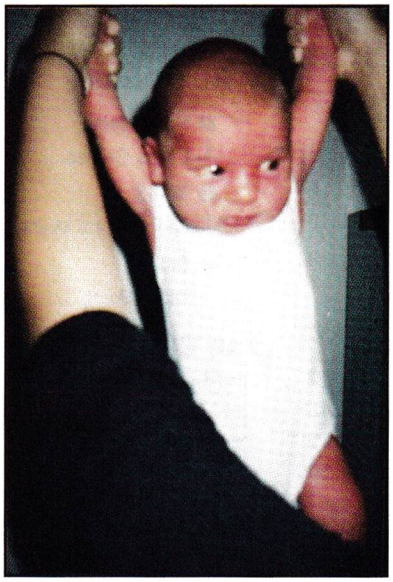
Gothic 2 отложен

Piranha Bytes съобщиха, че няма да успеят да спазят първоначално обявената дата през октомври за пускането на тяхното чакано RPG Gothic 2. Като нова дата е посочен 29 ноември 2002 г.

Напуска ли Blizzard PC игрите?

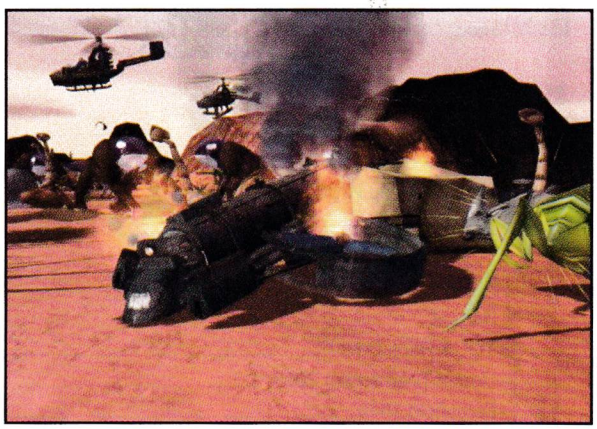
Съобщението, че StarCraft: Ghost вероятно няма да излиза за PC предизвика вълна от възмущение сред PC-геймърите. В тази връзка Бил Роупър от Blizzard уточни, че фирмата ще продължава да прави предимно игри за PC. Според същото изказване Ghost се разработва по поръчка на Blizzard от външен продуцент и реално не е игра на компанията.

Първото PC Club бебе



Щом стана 13 септември, петък, побърза да се роди първото бебе в PC Club и трети наследник на Елица – детето се казва Велимир, тежи 4650 и е високо 54 см. Нададе първи кански рев в Майчин дом в златните ръце на акушерката Мариана Ковачева – да ни е жив и здрав!

Impossible Creatures през януари



След неколкократни отлагания Microsoft най-накрая обявиха точна дата за излизането на тяхната реалновремева стратегия Impossible Creatures. Според анонса играта вече е готова и остава само част от балансирането на единиците. Ако няма неочаквани проблеми, Impossible Creatures ще се продава от началото на януари 2003 г.

Създателите на Myst фалираха

Presto Studios обявиха, че прекратяват своята дейност. Компанията, която стана известна с легендарния Myst, се чувства неразбрана от издателите и няма намерение да прави нови заглавия. Жалко!

Firaxis правят нов X-Com?

Още преди няколко месеца Сид Майер бе заявил, че в момента преравя стари поредици, за да продължи някоя от тях. Според последни сведения майсторът се е спрял на серията X-Com. За това говори фактът, че наскоро Firaxis са откупили правата върху търговските марки свързани с игрите от серията. Да се надяваме, че скоро ще има и официална информация по въпроса.

Doom тръгва по кината?

Warner Bros. са проявили сериозен интерес към лицензирането на култовия екшън на ID Software. Според експерти този път идеята за филм по Doom като че ли е по-сериозна от предишни подобни опити, които завършиха с пълен провал.

Клуб "Южен Кръст" ви кани

на

МЕГАТУРНИР по COUNTER-STRIKE

с награден фонд 1000 лв. и допълнителни награди GSM апарати

Дата: 12 октомври 2002 г.

Място: Клуб "Южен Кръст", ул."Райко Алексиев" 13

Правила: Турнирните карти на Световните Кибер Игри

Участници: Отбори от по 5 човека

Такса за участие: 5 лв. на човек

Записване: В Клуб "Южен Кръст" или на тел.713 761

Внимание: Турнирната схема е ограничена до 64 отбора, така че побързайте със записването!

www.clubsotherncross.com

Робин Худ почти готов

Spellbound Software, които се прочуха с хита Desperados, обявиха, че са почти готови с тяхната стратегия Robin Hood и играта ще се появи през ноември. Причина за изтеглянето на графика вероятно е конкуренцията на Robin Hood: Defender of the Crown, която ще излезе в началото на 2003 г. и се разработва от Blackstar и Cinemaware.

Самолетите в продължението на IL 2

Maddox вече приключват работа по експанжъна на ретро-симулатора си Il 2 Sturmovik – The Forgotten Battles и предоставиха списъка с новите машини, които ще могат да се пробват в играта. Сред тях са "класики" като ME 262 A1 и A2; FW 190 D9 "Дора" ; Bf 109 K4; La 5 и 7; Hurricane Mk 2 и P 47 D10 "Thunderbolt", а и доста по-малко известни – общо 27. Освен това в The Forgotten Battles ще има и нови кораби, като крайцерите клас Ниобе, Аврора и Киев и линкора Марат. Геймплеят е подобрен с нов изкуствен интелект и по-реалистична динамика на полета, в който между другото ще присъстват екстри като прожектори и баражни балони. Други интересни нововъведения са кооперативните мисии за мрежова игра и специалната система за подреждане и награди на унгарски и финландски пилоти. Ако това ви звучи приятно – чакайте до зимата и точете зъби...

СПИСАНИЕ PC CLUB ТЪРСИ

РЕКЛАМЕН МЕНИДЖЪР

Ние очакваме от вас:

- Комуникативност и енергичност.
- Опитът в областта на маркетинга и рекламата е предимство.
- Висше образование е предимство.

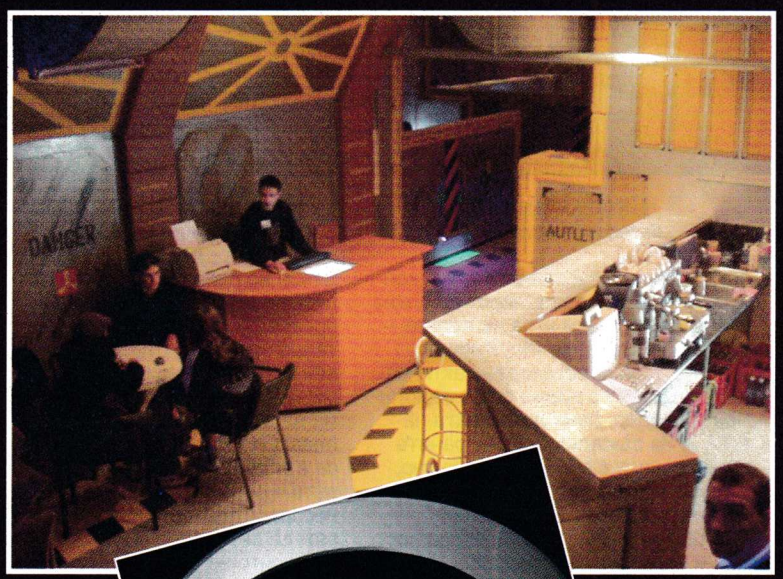
Ние ви предлагаме:

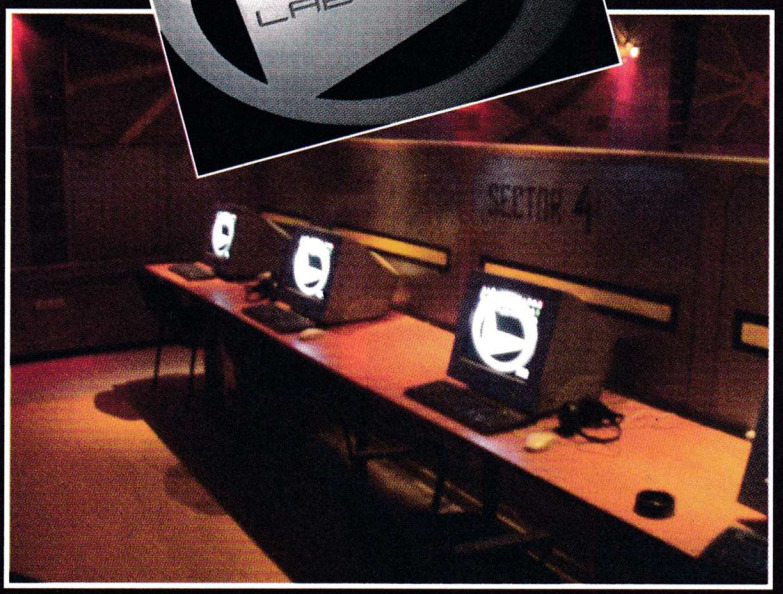
- Работа в екипа на водещо българско издание.
- Атрактивна схема на заплащане.
- Гъвкаво работно време.

За повече информация се обадете на тел. 9262325 или пишете на e-mail: darpatov@pcclub-bg.com

Обновеният „Лабиринт" поставя нови стандарти

Столичният клуб "Лабиринта" на бул."Костенски водопад" 58 отвори врати за геймърите след основен ремонт. Гледката, която ви очаква вътре, е направо впечатляваща. "Лабиринта" вече е клубът, където думичките комфорт и качество на обслужването са изписани с главни букви. Отдалече се вижда, че залата не е правена единствено с мисълта за печалба. Намиращите се в "Лабиринта" 65 компютъра са разположени по начин, който осигурява на всеки гост голямо лично пространство, като по този начин никои няма да ви виси на главата, докато играете или сърфирате из Интернет. Интересно нововъведение са специалните бутони в близост до компютрите, с които гостите на клуба могат по всяко време да повикат администратор, който веднага ще реши всеки възникнал проблем. Приятната атмосфера се допълва от стилно направените триизмерни декори и дискретно осветление. Ремонтът през лятото обаче не е бил само козметичен. В залата ви очакват обновени компютри и оптична връзка към Интернет, които гарантират отлично качество на сърфирането и гейминга. А докато се забавлявате можете да се подкрепите с напитка или закуска в приятното кафене в "Либиринта"...





TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID® 2

SUBSTANCE

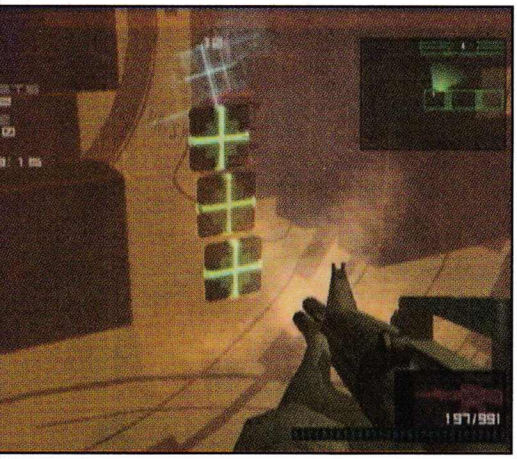
Substance означава съдържание и/или стойност. В тази игра ще получите големи дози и от двете

■ Konami ■ www.konamijp.com ■ 3rd person tactical action ■ TRD: Q1 2003

Никола Икономов
da7boss@hotmail.com

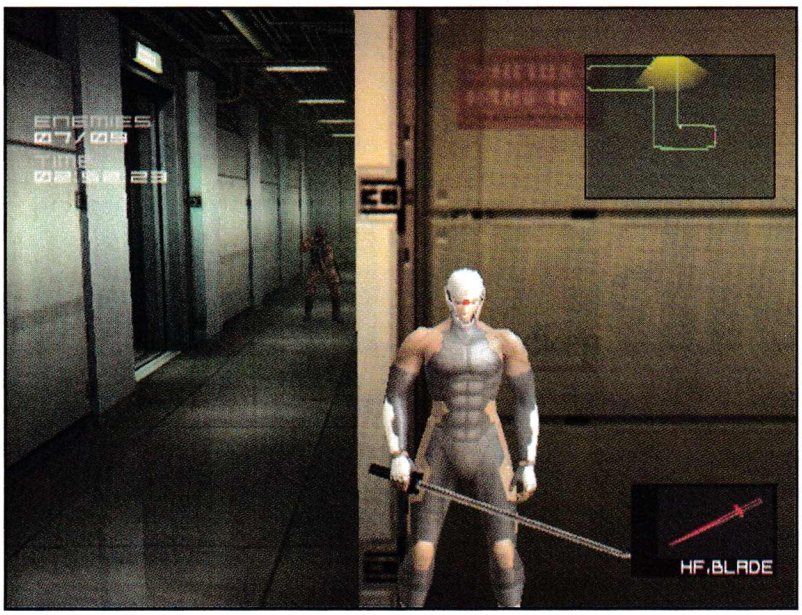
Малко са заглавията днес, които могат да се мерят по слава с културовата игра на Konami – Metal Gear Solid. На PlayStation-фронта този превъзходен тактически екшън дълго време беше едноличен господар, поне до появата на GTA 3. За съжаление PC-играчите се запознаха с MGS твърде късно, само няколко месеца преди появата на втората част (Sons of Liberty) за PlayStation 2. Въпросната втора част беше истинско постижение в света на игрите, смесвайки умело задълбочен сюжет (разказен ефектно с филмчета) със stealth-ориентирания геймплей, който се превърна в запазена марка на поредицата. Макар че от излизането на Metal Gear Solid 2 измина вече година, този път притежателите на компютри не са в толкова неизгодна позиция, защото само след два-три месеца ще можем да се насладим на MGS 2: Substance. Макар че Substance не е истинско продължение, това ще бъде силно преработен и допълнен вариант на Sons of Liberty, което го превръща много повече в самостоятелно заглавие, отколкото обикновен add-on, съдържащ пълната втора част. Гениалният Хидео Коджима не е бил доволен от всичко в Metal Gear 2 след излизането ѝ. Той се е вслушал в критиките на феновете и освен че е коригирал някои несправедливости, също така е успял да реализира всички онези неща, които не е успял да включи в оригинала. Така, с многобройните си благинки и екстри, както и с новите режими на игра, които са добавени, можем да приемем, че Substance е ултимативният MGS 2 или както стана известен: Sons of Liberty Director's Cut.

Metal Gear Solid 2: Substance за първи път ще излезе почти едновременно за повечето игрови платформи, като освен PlayStation 2 и PC-версия, се очаква и порт за могъщата конзола на Microsoft – X-Box.



Завръщането на Снейк

Откровено казано, мнозинството от феновете бяха страшно разочаровани, че не могат да управляват любимеца си Солид Снейк през поголямата част от MGS2 (беше достъпен само в началото). "Змията" беше пренебрегнат в Sons of Liberty за сметка на не особено харизматичния младеж Райдън. MGS-ултрасите бяха обидени преди всичко от факта, че множество предварителни картинки показваха сцени със Снейк, които после се оказаха достъпни само от гледната точка на Райдън. Очакваше се в Substance готиният герой да се завърне триумфално, но напоследък в медиите настана пълно объркване по този въпрос. Първоначално много издания писаха, че вече ще можете да управлявате Снейк през цялата игра, но Коджима отрече това твърдение и заяви, че Sons of Liberty няма да бъде променена и Plant-епизодът отново ще си остане недостъпен за "Змията". За да е съвършена кашата, наскоро представители на Konami потвърдиха, че все пак ще може да се играе и със Снейк в цялата кампания по един или друг начин (каквото и да значи това). Иди че разбери кой ти казва истината! Каквото и да се получи накрая, не може да се отрече, че някои от най-интересните нововъведения засягат Змията, който изглежда ще бъде почетен подобаващо. Така например ще го видим в един напълно нов режим на игра, т.нар. "Snake Tales", които представляват оригинални малки историйки със Снейк в главната роля. Тези мисии няма да се вписват в контекста на историята от MGS2 и ще бъдат по-скоро самостоятелни случки в Sons of Liberty-вселената. Всичко, разбира се, все още се развива на петролната платформа Big Shell и



на танкера, но ще бъдете мотивирани от интересните поръчения, едно от които например ви изпраща в търсенето на морско чудовище. Макар че няма да има нови филмчета, които да подкрепят тези епизоди, всичко ще ви бъде обяснявано подробно с текст преди всяка задача. В Snake Tales изглежда ще се завърне и приятелката на Снейк – Мерил Силвърбърг. За по-екстремните натури пък е подготвен участък, в който Снейк се вживява в ролята на Тони Хоук и се качва на скейтборд. Това абсолютно кретенско хрумване за пореден път ме убеждава, че японците имат твърде странно чувство за хумор.

Новите видове мисии

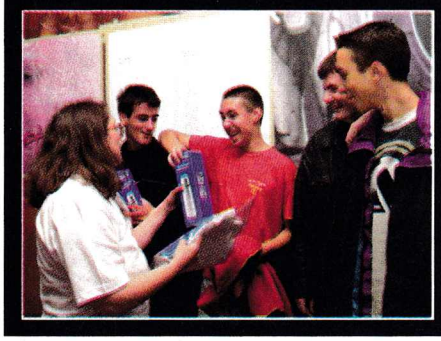
Освен "Историите на Снейк", най-внушителната добавка в MGS2: Substance са множеството VR-мисии, които са поне 200 на брой. Тези често трудни съревнования поставят Снейк и Райдън във виртуална среда и ги изправят срещу компютърно генерирани препятствия и бойци, които ще изстискват тактическо-шпионските ви способности до предела. Ако сте играли MGS1 експанжъна – MGS Integral, знаете какво можете да очаквате от тези мисии. Освен стандартни задачи като стрелба по мишени, избягване на пазачи или достигане на дадена цел, присъстват и онези смахнати мисии, които сигурно сте видели във видеоклипа на диска на PC Club 22, в които Райдън трябва да избяга от пазачите с великански размери.

Друга приятна новост са Алтернативните мисии (общо 100 на брой), които са нещо като VR-задачите без виртуалната реалност. Тези минимисийки изправят Снейк и Райдън в различни обстановки от Sons of Liberty и им задават специфични поръчения за изпълнение, като например да не бъдат открити за известно време, да стигнат от точка А до точка Б, да обезвреждат експлозиви и пр. Освен всичко друго, в тези нови нива ще можете да използвате и различни герои, включително нинджа, както и някои от старите познайници на Снейк от Metal Gear Solid.

Интересен е и т.нар. "weapons mode" режим, в който ще можете да използвате всяко оръжие от Sons of Liberty от самурайския меч до добрия стар Nikita launcher. Последният режим, който ми е известен и който успях да видя в демото на играта, са First-Person VR-мисиите за Райдън. В тях отново се озовавате във виртуална обстановка и най-често трябва да стреляте по определени мишени. Режимът от първо лице си заслужава да бъде споменат, защото представлява съвсем интересен аспект от MGS-вселената, която по традиция наблюдавате от трето лице. Макар и управлението да става по-различно, за да се напасне към спецификите на тази гледна точка, игровите механики си остават същите. Дори ветерани от PC-екшъните ще имат нужда да се аклиматизират към ритъма на игра на Metal Gear Solid 2.

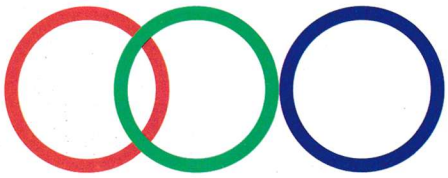
Какво повече да кажа – Metal Gear Solid 2: Substance ще е абсолютно задължителна игра за всички PC-геймъри, които не са успели да играят на Sons of Liberty за PS2. Но дори закоравели фенове, които познават отлично MGS2, ще имат достатъчна мотивация да играят на Substance, защото с новите режими на игра, тоновете екстри, скритите изненади и появата на много познати от поредицата персонажи, Хидео Коджима ще ни представи един Metal Gear Solid, за който думата епичен ще е твърде слаба.

Всеки месец големи награди за най-запалените геймъри



45 компютъра
Високоскоростен интернет през оптичен кабел
headoff сървъри
цени: 1 лв. / 1 час
ЦИТАДЕЛАТА
София, кв. Слатина, ул. Слатинска, бл. 20, тел. 9714934
нощна мрежа - 4лв.

Талон
Плащаш 1 час, играеш 2 часа
ЦИТАДЕЛАТА
www.citadela.hit.bg



WORLD CYBER GAMES

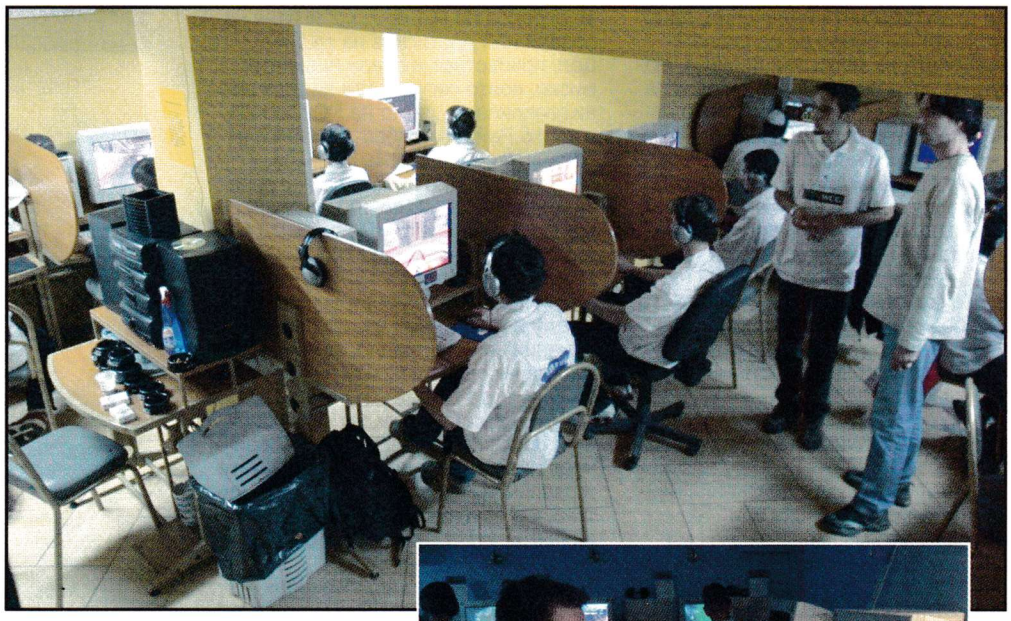
СВЕТОВНИ КИБЕР ИГРИ 2002

И на втората геймърска олимпиада ще има българско участие

■ http://wcg.headoff.com

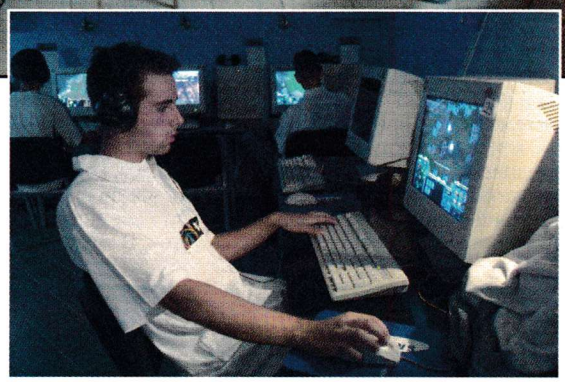
Наближава второто издание на ежегодната геймърска олимпиада, която тази година ще се проведе в корейския град Дежон. И тази година на нея ще има значимо българско присъствие, което стана възможно благодарение на генералния спонсор на нашите национали Samsung Electronics.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com



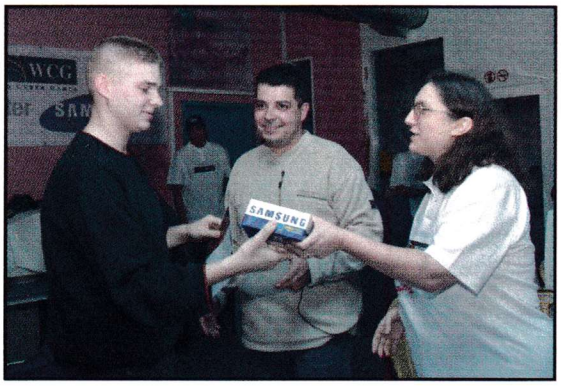
От 31 август до 15 септември в София се проведоха квалификационните турнири за излъчване на 13-те български национални състезатели за тазгодишните Кибер Игри. Надпреварата започна с FIFA 2002 World Cup. Турнирът се състоя в клуб "Южен Кръст", а визата за Корея грабна варненецът Ара Хачмериян. По същото време в клуб "Сан Марино Age" цели 64 отбора спориха за правото да представляват България на Counter-Strike. В крайна сметка старозагорската доминация в тази дисциплина бе нарушена с убедителната победа на софиянците от MoD.

Квалификациите продължиха с мегашоуто по StarCraft, където в клуб "Connection" се изсипаха над 150 геймъри, за да се борят за трите места в националния отбор. Местата за Корея спечелиха Кристиян Дрекслер, миналогодишният национал Димитър Александров и Павел Косев от Горна Оряховица. Голямата изненада бе провалът на Здравко Георгиев, който остана четвърти и така тази година ще пропусне Кибер Игрите. За разлика от него Иван Райчев – Sektor отново бе безапелационен на Unreal Tournament и безпроблемно се наложи над конкуренцията в клуб "Хоф".



През последния уикенд от квалификациите се проведоха два турнира. Георги Иванов доминираше надпреварата по Quake III в клуб "ТопГруп", докато двете места за Корея в Age of Empires II получиха Георги Кръстев и Симеон Найденов.

Нашите национали пътуват за Корея в края на октомври и ще останат в азиатската държава до 5 ноември. Всички подробности за тяхното представяне на геймърската олимпиада очаквайте в следващите броеве на PC Club.



Талон
Плащаш 1 час, играеш 2 часа
ИТАДЕЛАТ
София, кв. Слатина,
ул. Слатинска, бл. 20, тел. 9714934

Следващата игра от света на StarCraft ще е тактически екшън

StarCraft Ghost

■ Blizzard/Nihilistic ■ www.blizzard.com/ghost/ ■ Tactical action ■ TRD: 2003 (PS2, Xbox, GameCube)

Геймърското шоу в Токио отмина, отмина и еуфорията на PC-геймърите за новата игра на Blizzard, която се оказа 3rd person shooter с марката StarCraft, но засега само за конзолите от ново поколение. Остава надеждата, че през оставащата година на разработка Blizzard ще преосмислят решението си и ще направят порт за PC.

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com

Както личи от името, в StarCraft: Ghost поемате ролята на един от неуловимите Ghost troopers, познати от стратегията. Главният герой всъщност е "тя" и се казва Нова. Също като останалите единици от своя клас, тя е родена с психокинетични способности и е тренирана от ранна възраст да бъде супер-войник. Като такъв Нова ще разполага с богат набор от оръжия, сред които ще бъде познатата C-10 Canister пушка, но понеже Ghost не е стратегия, а е съсредоточена върху действията на един персонаж, можете да очаквате и други попълнения в арсенала като огнехвъргачка, снайпер и т.н. За безшумното елиминиране на врагове пък е предвиден т.нар cy-blade, който е хибрид на земната и протоска технология.

STARCRAFT 2

"œ ŒŁ æ
Æ °Ł Łø Ł
æ Ł
æ Œ -
Æ Œ ŁŁ°Ł
, Ł Ł
œ Ł
æ œ Œœ
æ StarCraft
— Æœ ø ."

Официален отговор на Blizzard на въпроса дали ще има StarCraft 2.

Специалните умения

Тъй като SC: Ghost ще бъде 50% тактическа игра, подобна на Metal Gear Solid, Нова ще може да използва психичните си умения да засилва жизнените си показатели, да става по-бърза, ловка и гъвкава. Нейният костюм е пригоден да дава преднина във вражеска среда, например, да прави притежателя си невидим за кратко време, да речем, докато се промъква покрай пазач, но също подсилва крайниците като така позволява изпълнението на акробатични движения със завидна лекота и подвижност.

Списъкът с маневрите на Нова ще включва стандартните движения на жанра, но са планирани такива, които да напомнят за специфичните умения на нейния вид от стратегията. Очаквайте и екстри като ходене по въжета, прескачане на високи огради, спускане по кабели... всичко това с цел да е равностойна на противниците си, сред които ще са много от познатите представители на Зергите, Протосите и Тераните. В ситуациите, когато Нова е сама срещу многочислена армия, ще може да вика подкрепления, които да ѝ разчистят пътя.

В StarCraft: Ghost се завръщат и мобилните единици, които Нова ще може да си присвоява и да използва, когато е необходимо. За разлика от много игри, при които танковете присъстват само защото е забавно да се возиш насам-натам, тук те ще са свързани с конкретната мисия, могат да са ключ към алтернативен изход от нивото, или да ви откарат на интересно място, което не бихте могли да достигнете пеша.

Изключено е да не разпознаете героите и машините от Brood War, тъй като те са с почти непроменен дизайн. Разликата, разбира се, ще бъде в перспективата, от която наблюдавате и участвате в конфликта. Повечето от персонажите ще бъдат със старите си гласове и ще пускат любимите си лафове. Триизмерната среда и възможността да гледате противниците от близо позволява вкарването на детайли, които, ако сте наблюдателни, ще ви помогнат да изпълните задачите с лекота. Например по това, дали пехотинците са с вдигнат или спуснат визьор, ще можете да прецените дали са в бойна готовност. От друга страна, точен изстрел към главата на пехотинец с незащитено от визьора лице ще доведе до внезапната му гибел.

Историята е всичко,

твърди Бил Ропър, вицепрезидентът на Blizzard. Все още не се знаят подробности, но от обявената информация става ясно, че действието ще се развива по времето на Brood War, а Нова ще изпълнява поръчки на правителството на Тераните. Наемничката няма да е сама срещу всички, а ще има верни съюзници и кръвни врагове. Понякога ще се мъчи със солови мисии, а внезапен обрат на събитията ще я постави пред трудното изпитание да реши съдбата на галактиката...

Най-сетне Лара, може би, ще бъде детронирана от Нова – изгряващата звезда на шутърите.

Нова се държи геройски на тази среща от трети вид.

С оръжието "cy-blade" ще можете да поваляте враговете си от засада.

Zelenhgorm Episod I The Great Ship

■ Moloto AB ■ www.zelenhgorm.com ■ P 500, 128 MB RAM, 16 MB Video ■ FMV куесm ■ 3 CDs

Тази игра успя да ме изнерви!

В играта има и елементарни битки.

На пазар.

Шведската компания Moloto AB се е ангажирала с един амбициозен проект – сагата за вселената на Zelenhgorm. Къде се намира Zelenhgorm ли? Ами някъде. И всички прилики със Земята са чиста случайност... Но само амбицията не стига, за да се постигне успех в света на компютърните игри, така че по всяка вероятност този първи епизод ще си остане и последен.

Генко Велев
G_velev@pcclub-bg.com

А проектът е наистина свръхамбициозен и дори само заради това си струва да му се обърне известно внимание. На пръв поглед Zelenhgorm изглежда като прословутите FMV (full motion video) боклуци на Cryo, но бързо се разбира, че е нещо доста повече. Производителите са се опитали да създадат интерактивен филм – с участници реални актьори и реална околна среда. Добрата новина е, че са успели. Лошата – че може и да са създали нещо като интерактивен филм, но като компютърна игра отрочето им далеч не е върхът на сладоледа. Разбира се, и тези производители, подобно на много други като тях, са се опитали да компенсират слабото представяне със силни приказки – като "уникално, никога досега не виждано" и т.н. Всъщност играта е създадена на принципа на куеста X-Files, който се появи преди около четири години – и който беше доста по-добре изпипан (само дето нямаше субтитри).

И сега обърнете внимание на заглавието – Episod I... Точно така – тези три диска са само първата част и по-точно само уводът към истинската игра! Преди стотици години земята на Zelenhgorm се е управлявала от могъщи магове, наречени The Bearers. Борба за власт е довела до войни и разруха. Сега Zelenhgorm е населен от шест малки племена, всяко от които със собствен, специфичен начин на живот и традиции. Главният герой Arrikk Vaheirr е млад мъж от племето Deyrec и се отличава от останалите младежи единствено по това, че е левичар... Но древните приказки и предания разказват, че някога само The Bearers са били левичари...

Докато една нощ странни, но много реалистични сънища смущават покоя на Арик – война, смърт, разрушения... и призрачен кораб... Още по-странно е събуждането – защото през прозореца продължава да се вижда същият кораб – появил се отникъде и закотвен до брега... Но това се приема като лоша поличба от съселяните на Арик и търпението към него е почти изчерпано... Една погрешна стъпка и следва наказание или дори смърт...

Съвсем логично задачата на Арик е да успее да се добере до кораба, за да започне своето дълго пътешествие из света на Zelenhgorm, да обедини отново разпръснатите племена и да възстанови силата на магията...

Но този първи епизод с неговите три диска включва само началото – и основният проблем на Арик е да стъпи на палубата на кораба и да поразбере нещо повече за себе си. Честно казано, всеки би очаквал поне малко повече от цели три диска, нали? Особено ако те се продават за $39,95... Не успях да разбера колко всичко епизода се предвиждат, но със сигурност са повече от четири – може би шест или дори седем... И ако всеки от тях с от по три диска и се продава по 40 долара – това би направило от Zelenhgorm най-голямата и най-скъпата игра... само дето никой няма да си я купи.

За съжаление има и други недостатъци. Както вече сте разбрали, тази първа част е сравнително къса, но има два диска и половина с видео – и това видео много често се скапва и пикселизира пренеприятно! Със съвременните методи на компресия на 1500 MB може да се побере какво ли не и при това с повече от добро качество – което показва, че просто производителите не са си свършили добре работата и са я омърляли. Този недостатък можеше и да се пренебрегне, ако беше единствен – но за съжаление не е. Най-големият проблем е, че играта е досадно бавна! И изнервяща! Вече споменах, че е направена по подобие на X-Files – но там всичко вървеше много по-бързо и гладко и интерфейсът беше доста по-изпипан. А сега освен другото дори липсва и опция за скоростта, с която да изчезват субтитрите, както и всякакъв намек за журнал за записки или за повторение на диалозите. Неопитността на производителите се вижда дори и в такива дреболии като невъзможността да "скипнете" интрото.

Като цяло не ви препоръчвам да си купите Zelenhgorm за $39,95, но ако ви изпадне отнякъде, може да и хвърлите един поглед. Въпреки недостатъците си тя обещава добър сюжет и изглежда интересна като куест и загадки за разрешаване.

Графика	7
Звук	6
Геймплей	7
Общо	7

Селцето Deyrec.

Prisoner of War

Напрегнати бягства от концлагери

■ Codemasters ■ www.codemasters.com ■ P3 500 MHz, 64 RAM, 3D Video ■ adventure ■ 1 CD

Графика	Звук	Геймплей	Общо
6	6	7	7

В повечето случаи ще бъдете добре охраняван от фашистите.

Опитите за бягство трябва да са добре обмислени, за да не завършите играта в гробищата.

Втората световна война е в разгара си. Капитан Луис Стоун има лошия късмет, че точно неговият самолет е свален над вражеска територия. Минути по-късно американският пилот вече е военнопленник.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

И този военнопленник сте вие. Още в самото начало попадате в лапите на фашистите, които на бърза ръка ви затварят в лагер, където има само три правила: 1. Трябва да се явявате редовно на рапорт. 2. Не трябва да се доближавате до оградите. 3. Трябва да спазвате всички останали правила. Семпло като самата смърт. Именно от нея и от затворническия живот обаче иска да се отърве Стоун с ваша помощ. Това, което следва, е чистокръвен затворнически трилър с елементи на екшън и на приключенска игра. След като се разговорите с останалите затворници, ще видите, че сред тях има и други мераклии за бягство. Скоро обаче бягството към свободата остава на заден план, защото по време на играта ще откриете, че хитлеристите усилено работят върху ново оръжие за масово унищожение, което може да обърне хода на войната, а най-добрият начин да разберете всичко за него е да останете поне временно

в лапите на врага

Това в общи линии е историята на играта. Трябва да се справите с охраните на два нацистки лагера като всеки един от тях предлага разнообразни предизвикателства. Stalag Luft е открит лагер за нормални военнопленници. Там започва и вашето приключение. По-късно ще имате съмнителното удоволствие да се запознаете отблизо и със замъка Colditz, който е по-сериозно предизвикателство.

Сега да видим и геймплея, който ви очаква. Prisoner of War е доста интересна смесица от жанрове. На теория играта е екшън-приключение, което обаче предлага сериозно разнообразие и заемки от много други жанрове. Вашият човек си има инвентар, разговорите с фашистките пазачи и другите затворници са многобройни и важни за успеха на мисията ви. Също така битките реално са на заден план, а по-важното е да си измислите подходяща тактика за всяка конкретна задача. В същото време трябва винаги да имате предвид, че действително е наложително да се съобразявате, че сте в лагер и

Играта ви предлага пълен дневен цикъл на затворниците, включително и яденета, които са особено подходящи за провеждането на важни разговори със скилийници.

да спазвате затворническата дисциплина

В противен случай пазачите бързо ще ви изловят и ви чака карцер и други неприятности.

В графично отношение Prisoner of War е приятна игра, която без да използва на 100% възможностите на модерните видеокарти, предлага добра атмосфера. Озвучаването също е сполучливо и допринася за мрачното настроение в лагерите, а интерфейсът е почти перфектен и гарантира, че бързо ще се ориентирате в положението.

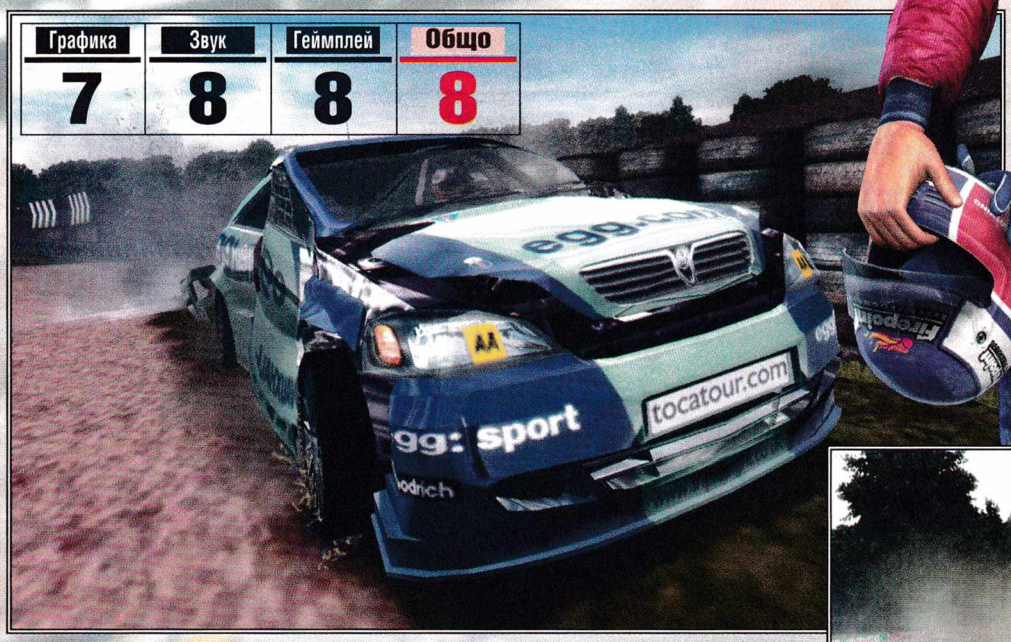
Като цяло Prisoner of War е игра, която определено ще ви грабне и ще ви осигури няколко изключително напрегнати часа в тягостните лагери на германските нацисти.

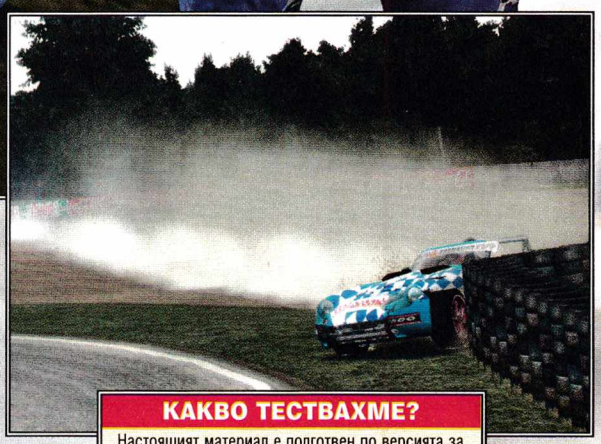
TOCA Race Driver

Codemasters посягат към короната при екшън-ралитата

■ Codemasters ■ www.codemasters.com ■ P3 500 MHz, 64 RAM, 3D Video ■ racing ■ 3 CDs

Графика	Звук	Геймплей	Общо
7	8	8	8





КАКВО ТЕСТВАХМЕ?

Настоящият материал е подготвен по версията за PlayStation 2 и бета на германския вариант на PC-версията, който се нарича DTM Race Driver. Всички картинки в статията са от PC-версията.

Карамболите обикновено завършват със сериозни щети за автомобилите.

След няколкогодишно отсъствие класиката TOCA се завръща гръмотевично. TOCA Race Driver вече няколко месеца е по върховете на всички конзолни хитпаради, а сега PC-версията трябва да повтори и надмине успеха на малкото братче за PS2.

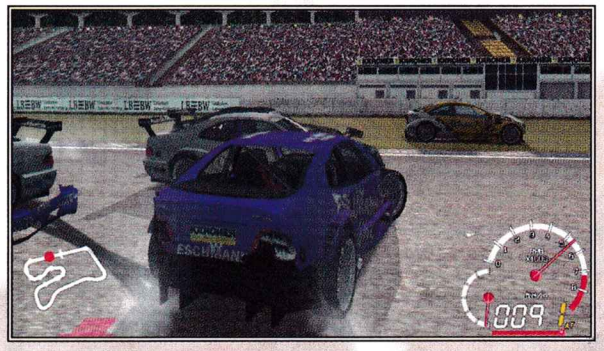
Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Първото, което ще ви шашне след пускането на играта, е наличието на... история! Да, точно така. TOCA Race Driver се опитва да включи истински сюжет в играта, който се разказва с помощта на филмчета между отделните състезания. По време на интрото ставате свидетели на истинска пилотска драма. По време на състезание световният шампион Кайл Маккейн загива, след като е блъснат от съперник. Неговите две неврътстни дечица са покрусени от загубата на баща си, но решават да продължат неговото дело. 20 години по-късно Раян Маккейн вече е на 27 години и е един от най-големите таланти в TOCA, който обаче винаги е оставал в сянката на по-големия си брат Дони и не е бил забелязван от големите отбори. Същият този Дони участва в шампионата и е един от най-сериозните опоненти за амбициозния Раян. Вашата цел е именно да доразвиете таланта на Раян и да го направите световен шампион и пътьом да отмъстите за нелепата смърт на бащата. Цялата тази

семейна мелодрама

е доста кичозна и силно наподобява на сюжетите в някои биткаджийски конзолни хитове, където често се чуват реплики от типа "Ти уби баща ми, затова аз сега ще спечеля този турнир, за да ти покажа, че въпреки всичко съм голям мъж!". Радостното в случая е, че съвсем спокойно можете да минете и без да следите изкъсо събитията около вашия герой в играта и просто да се отдадете на яки ралита из целия свят.

Именно екшънът по пистите е истинската сила на TOCA Race Driver. Играта включва всички писти и коли



Физическият модел на колите в началото може да ви докара до истерия, но постепенно и с него се свиква.

от истинския шампионат, така че феновете на автомобилизма бързо ще познаят любимите си герои и коли. Тук идва и малко по-лошата вест. Тя е, че в графично отношение играта за съжаление точно както и своите предшественици е далеч от истината. Версията за PS2 предлага сравнително семпли модели на коли, а пистите също не могат да се мерят с най-добрите представители на конкуренцията. От това, което видяхме в бетата на PC-версията, благодарение на по-високите разделителни способности има леко подобрение, но TOCA Race Driver едва ли ще може да се мери с новия Need For Speed, който се чака всеки момент. Преди да се нахвърлите върху мен и да ми заобясняваате, че NFS е екшън, а TOCA-та винаги е била сериозен симулатор, трябва да уточня, че в това отношение Codemasters са направили сериозен завой. TOCA Race Driver е доста

екшън ориентирана

и на практика се доближава като усещане именно към Need For Speed. Да се върнем обаче върху техническото изпълнение. Звуковият фон на новата игра на Codemasters поне е на ниво. Това важи в особено голяма степен за PC-версията, в която има пълна поддръжка на surround и EAX. Приятно изненадват и филмчетата, които предлагат съвсем прилично озвучени диалози, които поне донякъде замазват горчивото усещане от иначе блудкавата история на играта.

Като коли ви чака сериозно разнообразие, а физическият модел на същите е доста особен и

може да ви докара до отчаяние

преди да свикнете с него. Ако проявите съответната доза търпение обаче, рано или късно ще спрете да изхвърчате от всеки по-остър завой и ще установите, че отрочето на английската фирма доставя адско удоволствие. Тук трябва задължително да вметна, че колите и пистите се различават малко в английската и немската версия на играта, които успяхме да видим. Слава Богу, не става въпрос за кой знае какви революционни разминавания и ако случайно вместо TOCA в ръцете ви попадне DTM Race Driver, няма да се чудосвате дълго за какво иде реч.

Като цяло играта на Codemasters си заслужава. Идеята с добре развитата сюжетна линия определено е новост в жанра, макар че реализацията не е най-добрата възможна. Освен това ви очакват над 30 писти по целия свят и огромно количество автомобили. Така че разнообразието е действително голямо, особено в мрежовите състезания, които можете да организирате през Интернет или в местния клуб. А това гарантира дълъг живот на TOCA Race Driver, която може в крайна сметка и да не унищожи конкуренцията, но е изключително приятно допълнение за всички геймъри, които си падат по бързите коли и високите скорости.

PC ВЕРСИЯТА

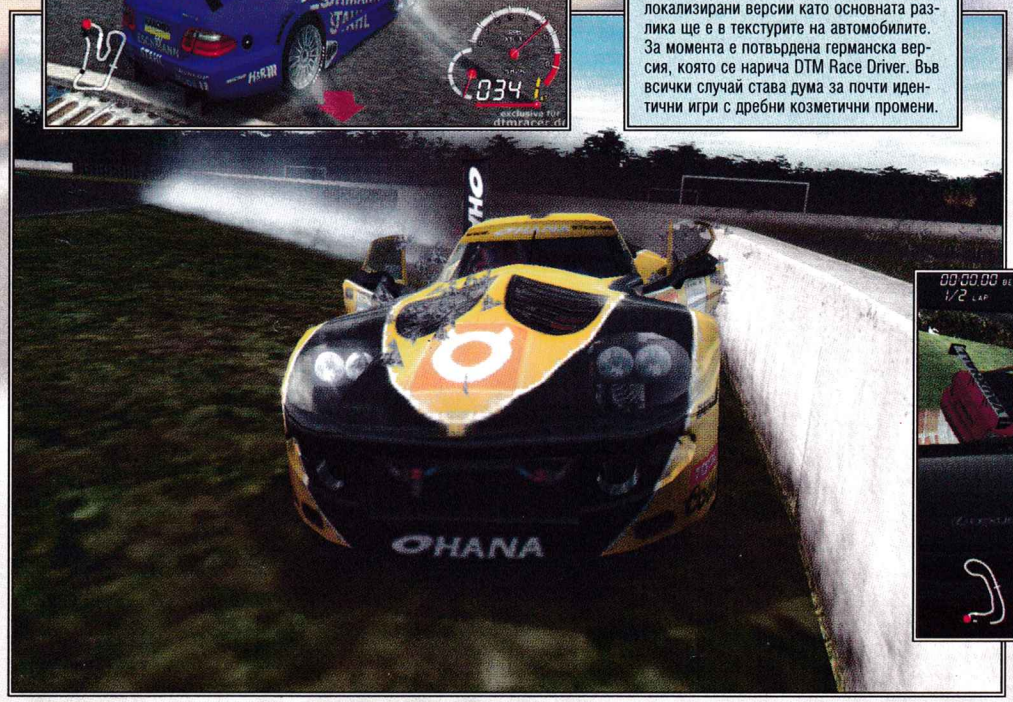
Ето и разликите между версията за PS2 и тази за PC:

- 20 коли едновременно на пистата срещу 14 в конзолната версия.
- Разширен модел на щетите по колите.
- Актуализирани пилоти и автомобили.
- Поддръжка за игра през Интернет.
- Поддръжка на 5.1 surround звук, ако имате съответната звукова карта.

ЛОКАЛИЗАЦИИ

TOCA Race Driver ще се продава в няколко локализирани версии като основната разлика ще е в текстурите на автомобилите. За момента е потвърдена германска версия, която се нарича DTM Race Driver. Във всички случай става дума за почти идентични игри с дребни козметични промени.

Основната разлика между германската и английската версия е в името на играта и в текстурите по колите.

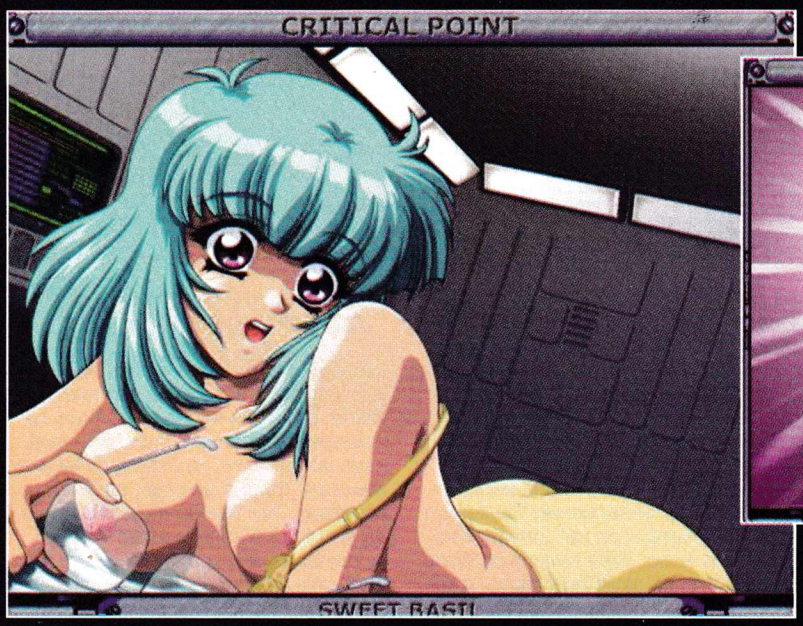


Безогледното блъскане на противници е интересно начинание, но със сигурност ще ви провали.

Critical Point

Кой казва, че куестовете са отмиращ жанр?

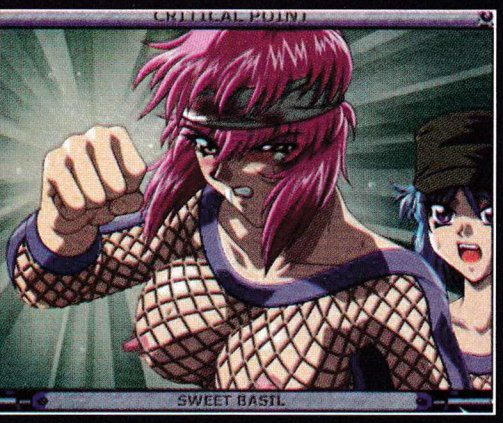
■ Peach Princess ■ www.peachprincess.com ■ P 100, 32 MB RAM, 2 MB Video ■ еротичен куест ■ 1 CD



Поне ако ги питаш японците, куестовете са си в истински разцвет. Всяка година се пускат стотици "куестове" – всичките с рисувани герои, всичките с повече или по-малко еротични мотиви и за съжаление – всичките цензурирани.

Генко Велев
G_velev@pcclub-bg.com

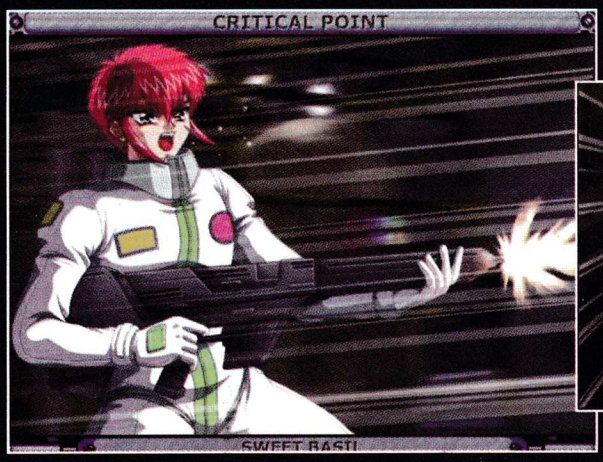
Забавното в случая е, че тази цензура върху еротиката е наложена от Щатите след края на Втората световна война – и сега те самите са главният "потърпевш" от своите действия. Защото японската анимация отдавна се е превърнала в мания за много американци. Доволни са обаче няколко американски компании, които се занимават с адаптирането на японските рисувани филми и игри за американския пазар. Адаптацията се изразява в това, че се вкарват дублиращи надписи на английски и повече или по-малко сполучливо се премахва цензурата (много похвално занимание според мен).



Точно такава адаптирана игра е и Critical Point. Оригиналът е създаден още през миналия век (през далечната 1998 година) от компанията със странното име Sweet Basil, а през тази година преработеният му вариант се продава и на американците, както и на всички цивилизовани хора, разполагащи с кредитни карти. В играта е останал оригиналният говор, дублиран с английски субтитри и са използвани оригиналните картинки, на които са премахнати цензуриращите пикселизирани петна (отвратителна гледка). Разбира се, отново присъстват типичните за японското аниме рисувани героини с ярки най-разноцветни коси, големи природни дадености и отново всички са в униформи! Защото наличието на униформи е друга главна черта на японската анимация – ако й вярваме, 95% от нежната половина на Япония са ученички, медицински сестри и домашни прислужници!

Е, сега за разнообразие имаме отново униформи, но този път военни. Самото действие на куеста е през 2037 година, когато Земята е започнала да изчерпва енергийните си и суровинни ресурси. Светът е разделен на четири военни лагера, които почти непрекъснато воюват помежду си. Всеки от лагерите поддържа и военни бази на Луната. Технологиите още не са напреднали дотолкова, че да са възможни истински военни действия извън Земята, така че лунните бази се считат за дълбок тил и персоналът е най-вече от жени. Главният ни герой е Капитан Leiji Osumi (всеки да си го прочете както му харесва), който е изпратен под прикритие да разследва странните случки и неприятности на една от лунните бази.

Типична особеност на японските игри от този тип е, че те обикновено са лишени от истински сюжет. Това, което служи за сюжет, най-вече се използва само като свързващо звено между еротичните картинки. При Critical Point за моя най-приятна изненада това не е така. Честно си признавам, че когато стартирах играта, исках да я "прещракам" колкото се може по-бързо, за да се добера до максимално възможния брой картинки – но против волята си се



оказах заинтересуван и започнах внимателно да чета всичко. Самият куест не е никак труден и не изисква някакви особени действия от вас – просто след изчитане на някакво количество текст се появява меню с два или три избора на действие и така до края. Освен това имате цели тридесет слота за save game и може да си запазите играта точно когато е поредното разклонение. На практика дори може би е по-точно да се каже, че това не е толкова игра, колкото илюстрован интерактивен шпионски роман. Но поне на мен ми беше доста интересен (плюс картинките) и освен това разполагате с няколко различни щастливи края и с доста повече фатални развръзки. Естествено всички щастливи изходи задължително включват и една или повече анимирани героини... явно този Капитан Leiji Osumi е истински свръхчовек!

Разбира се, и картинки не липсват – в края на краищата персоналът на базата е почти изцяло дамски. Не липсват и униформи – някои от които доста странни, но приятни за наблюдение. Освен това (както споменах по-горе) и цензурата е премахната, така че удоволствието можеше да бъде почти пълно. Защо почти? Ами защото косите на персонала са в най-невъобразими цветове и изглежда доста неестествено, когато на най-странни места стърчат разни ярко-сини или отровно зелени кичури. Но в края на краищата това все пак си остава аниме... а който иска друго, може и да си гледа кабеларките след полунощ.

Колкото до графиката – не може да очаквате някакви чудеса, но то не и необходимо, тъй почти всичко за действието получавате в писмен вид, в музиката е еднообразна, но се търпи и не е натрапчива. Допълнителните звуци са малко, но когато ги има, звучат... как да го кажа... интересно.

Въобще интересна игра за любителите на шпионските истории и най-вече на анимето, но не очаквайте да загубите няколко дена докато я превъртите. На практика може да откриете всички завършеци за няколко часа и при това, ако четете всичко – защото ако много-много бързате, има и опция, при която текстовете и картинките започват да се сменят с бясна бързина и спират само когато трябва да направите избор. А пък историята наистина е добре замислена, така че наистина си струва да внимавате повече.

Unreal Tournament 2003

Ако нещо не е развалено, не го поправяй...

■ Epic / Digital Extremes / Atari ■ www.unrealtournament2003.com ■ P3 733 MHz, 256 MB RAM, 32MB 3D Video, 3 GB HDD ■ FPS

Режим Domination е претърпял промени в правилата, но за добро.

Lightning Gun-ът е силно модифицирана версия на снайпера от оригиналния Unreal Tournament. Вече не е лесно да се скриете в някой тъмен ъгъл и да стреляте без останалите да забелязват.

Представете си оригиналния Unreal Tournament с осъвременена графика, с нови и стари балансирани оръжия, добавете няколко екстрички по отношение на геймплея, които принципно са типични за конзолните игри, накрая умножете системните изисквания пет пъти и ще разберете горе-долу какво представлява UT 2003.

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com

Обзалагам се, че предното изречение ви е стреснало, дори ядосало, но, уверявам ви, в него няма вложен никакъв негативизъм. Дори напротив. Ако нещо не е развалено, не го поправяй, гласи една популярна поговорка. Геймплеят на първата серия беше толкова изпипан, че за продължението не се налагат радикални промени. Малко баланс за едно или две от оръжията и няколко нови движения, който да обогатяват възможните тактики, са напълно достатъчни. Колкото до това за конзолите, то е напълно естествено, след като, въпреки някои разлики, UT 2003 е PC-версията на Unreal Championship за Xbox. Въпросните екстрички са свързани с възможността да събирате адреналин, необходим за бонусите, за които ще стане дума по-нататък.

Хляб и зрелища

Турнирите, започнати от корпорацията Liandri, нямат същата популярност, но традицията като цяло се е запазила през годините. Човечеството е изправено пред големи проблеми, след като древна високотехнологична раса завладява всички познати територии. Тези, които избират да се подчинят, разбират, че животът при новите господари не е много по-различен от преди, дори в някои отношения по-добър, но дръзналите да окажат съпротива се озовават на някоя от затворническите планети, чакайки сетния си миг.

Колкото по-ефектно вкарате бомбата в това подобие на Старгейт, толкова повече точки ще получите.

Императорът и съветниците осъзнават, че турнирите ще послужат за забавление на населението, а също така и за нагледна демонстрация на това, до какво води неподчинението. Отначало битките се провеждат на териториите на затворническите планети, но по-късно жаждата за кръв се пренася в почти всички сектори на познатия космос. Дори сред участниците вече не се срещат само противниците на императора, но и странни същества от непознати раси, които се включват доброволно в гладиаторските мелета, където с удоволствие и лекота смазват опитите на човеците да оцелеят. Манията достига чак до аристократите и императора, които също грабват оръжие в ръка.

За човешката раса остава само надеждата, че ще се появи шампион, който да победи императора в неговата собствена игра...

Режимите на игра

Соловата кампания ви дава възможност да изявите стратегическите си и мениджърски способности. Можете да създадете свой собствен отряд, за който трябва да се грижите да е винаги добре екипиран и въоръжен за непрестанно нарастващата степен на трудност. Колкото по-високо отивате в ранглистата на отделните лиги, толкова по-сигурно е, че добрите бойци ще искат да бъдат във вашия отбор.

Отделните мултиплейър режими, които можете да играете и сами, ако нямате достъп до мрежа, са Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag, Double Domination и чисто новият Bombing Run. Първите три, предполагам, не се нуждаят от разяснения, тъй като са стандартни за почти всеки представител на жанра. Domination е претърпял леки промени спрямо оригиналния UT. Местата, които трябва да превземете, сега са само две. От вашия отбор се изисква да вземе контрола върху тях и да удържи вражеския наплив за 10 секунди, за да спечели точка. Bombing Run представлява нещо като футуристичен американски футбол с оръжия. На неутрално място на арената, предимно в нейния център, се намира бомба, до която трябва да се докопате и да я вкарате във вратата, намираща се в базата на противниците. Проблемът е, че докато носите бомбата, не можете да стреляте. При необходимост подавате бомбата на някого от враговете – така той не може да ви атакува, а вие го застрелвате като мръсно псе. Можете да я подавате и на играч от собствения си отбор, а вие да се заемете с охраната му или разчистване на пътя до вратата, която много прилича на тази от филма Stargate. Имайте предвид, че вкарването на бомбата от разстояние дава по-малко точки, отколкото ако влезете направо с нея във вратата.

Готическите арени и тези с древни мотиви са значително по-приятни за гледане от купчината железария в някои от другите.

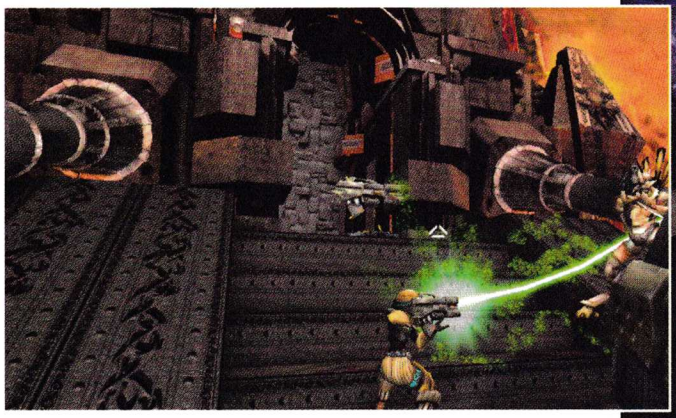
Графика
10
Звук
8
Геймплей
10
Общо
9

За геймплея и адреналина

Обещах, че ще дам разяснения какви конзолни елементи намирам в UT 2003 и точно това ще направя сега. Запознатите със специфичните игри за платформи като PS2 и Xbox знаят, че в много от тях трябва да въвеждате последователна комбинация от бутони, за да направите специално движение. Нещо подобно е вкарано и в UT 2003, само че е максимално опростено като идея и не изисква запаметяването на сложни комбинации от клавиши. Когато се движите из дадена арена, си отваряйте очите за адреналиновите контейнерчета. Събирайте ги и в момента, в който индикаторът в горния десен ъгъл на екрана покаже 100, вече можете да действате! Натиснете бързо 4 пъти бутона, отговарящ за движението напред, за да полу-

С Rocket launcher-а можете да изстрелвате максимално три ракети.

С този Bio rifle отново можете "да си маркирате територията".



Докато носите бомбата в режим Bombing Run, не можете да използвате оръжията си, което ви прави уязвими.

чите временно ускорение. Четирикратно натискане на бутона за ходене назад ви осигурява щит, а с два пъти напред и после два пъти назад влизате в режим Berserk, при който попаденията ви стават по-смъртоносни.

Освен от контейнерчетата из нивата адреналинови точки можете да събирате от всеки убит противник, а колкото по-ефектна е играта ви, толкова по-щедро ще бъдете възнаградени. Например най-високо се ценят т. нар. headshots (попаденията в главата) и бързите последователни убийства.

Дори без събран адреналин можете да извършвате нестандартни маневри чрез двукратно натискане на клавишите за посоките. Два пъти напред е за засилка, с два пъти ляво/дясно правите "dodge move" за отскок встрани (ако го направите във въздуха близо до стена, получавате мощно оттласкване в нужното направление), а с двойно натискане на бутона за скок се издигате на по-голяма височина.

Всичко, казано по-горе за нововъведенията в геймплея, само звучи сложно, но на практика е невероятно интуитивно и бързо ще свикнете. Ще свикнете и с малко по-различния начин за събиране на оръжията, мунициите и аптечките. Те вече не са пръснати из

Комбинацията от последователна употреба на двата вида стрелба с това оръжие дава страхотни резултати.

арените, а се взимат от специално пригодени поставки на фиксирани места от картата. Като цяло това не е много по-различно от първия UT, защото и там оръжията се пръкваха на едни и същи места, но сега е някак си по-прегледно, а и се забелязват отдалече, което е важно, защото картите са бая големички.

Арсеналът

Финалната версия на играта е с 12 оръжия, ако броим и транслокаторът. Общото при всички тях е, че са балансирани така, че да бъдат избегнати евтините номера, до които прибягваха доста играчи.

Rocket Launcher – намалена площ на смъртоносно действие. В режим на алтернативна стрелба вече изстрелва максимално три ракети едновременно. За проследяващи ракети задръжте мерника две секунди върху целта.

Flak Cannon – изстрелва йонизирани шрапнели, които се движат по леко разпръсната траектория. В алтернативна стрелба шрапнелите се разпръскват чак при допир в твърдо тяло.

Minugun – почти непроменена характеристика спрямо оригинала. Изисква повече време преди да се задейства на пълни обороти. По-бърза алтернативна стрелба за сметка на точността.

Link Gun – враговете ви добре познават смъртоносните зелени плазмени кълбета или непрекъснатия поток прорязваща енергия при втория режим на стрелба. Сега с това оръжие можете и да издигате и местите съотборниците си, но рискувате да останете незащитени докато го правите.

Героите също са облагодетелствани от ъпгрейда на графичния енджин.

И преди, и сега Flak Cannon-ът си остава много мощно оръжие.

Bio-Rifle – с него поръсвате определен участък от арената с токсично вещество или стреляте направо в опонентите. При задържане на втория бутон изхвърляте еднократно голямо количество от отровата. За дефанзивните играчи.

Shock Rifle – стреля с изключително бързи фотонни лъчи или бавни акумулирани плазмени кълбета. Можете да комбинирате двата изстрела като взривите с фотонния лъч плазменото кълбо, когато се приближи достатъчно близо до опонента.

Assault Rifle – поддържащо оръжие с не особено ефективни патрони срещу бронирани противници. При алтернативна стрелба се изхвърлят гранати, които са безотказни и срещу най-добрата броня.

Shield Gun – като офанзивно средство е полезно само при употреба от близко разстояние до целта. Алтернативната му функция е да възпира вражеските куршуми или да отразява плазмените лъчи. Ако го ползвате правилно, можете да върнете оловото на този, който ви го изпраща.

Lightning Gun – действа като снайпера от първия UT, но вместо куршуми изстрелва насочени електрически вълни с хирургическа точност. С втория бутон настройвате мерника. Ако пък го използват срещу вас, по траекторията на вълните вече лесно се ориентирате откъде ви обстрелват.

Ion Painter – едно от новите супер-оръжия. С него маркирате област от терена, а останалото ще свърши орбиталната установка, която изпепелява целта с мощно йонно гюле. Радиусът на действие е голям, така че гледайте да се евакуирате навреме.

Redeemer – изстрелва малка ядрена ракета, която се движи бавно, но убива бързо :-).

С втория бутон управлявате ракетата от първо лице. За еднократна употреба.

Нещо повече от красива графика

UT 2003 използва графичния енджин на Unreal 2, който трябва да се появи по някое време другата година. Основната му характеристика е, че е способен да изкарва сцени, съдържащи до 200 пъти повече полигони спрямо първия Unreal Tournament. Това обаче не е всичко! Намирам за напълно безсмислено да ви пълня главата с ненужна информация, да речем, от колко триъгълника е направена еди-коя-си врата или кръглото, видиш ли, вече било още по-кръгло. Това, което има значение, е дали детайлите са просто статистика или имат влияние върху начина игра. За щастие Epic и Digital Extremes са се постарали да вкарат на пръв поглед малки екстрички, но, убеден съм, с трупането на опит играчите ще се възползват от техните предимства. Веднага се сещам за водата. Когато някой мине през гьол, се образуват малки, но забележими вълнички. Наблюдаването на подобни следи е полезно, ако играете на голяма карта с малко ботове и ви е трудно да ги откриете.

В UT 2003 също така всеки път се умира различно, защото моделът на героя следва релефа на арената и по него съответно се плъзга, гърчи или премята...

Малко повече за самите арени. Едно е сигурно, те са много по-детайлни от тези в първия UT, но, честно казано, не мога да преценя дали са по-идейни като дизайн. Сред тях има истински шедьоври, особено тези в готически стил или с древни мотиви, но за сметка на това футуристичните затворени помещения ми се струват някак безцветни, хладни и без атмосфера. Специално за арените обаче няма какво да се притесняваме, тъй като със сигурност ще бъдат пуснати официални нови попълнения, а и феновете също ще творят на редактора за нива.

Що се отнася до моделите/скиновете на героите, предполагам, всеки все ще успее да си хареса някои от десетките предложения, разделени на 6 основни раси с по близо десет представителя. Има хора, роботи, странни франкенщайноподобни същества, извънземни... За мое лично съжаление няма ни един Skaarj. Но пък и тъпата крава от Na Pali я няма, ура!

Плюсове:

- Налага нови графични стандарти
- По-богат набор от движения
- Балансирани оръжия
- Богат избор на карти и модели на героите
- Нови за жанра режими на игра
- Забавни мутатори
- UnrealEd 2 за феновете творци
- Силно конфигурируема

Минуси:

- Премахнати са превозните средства
- Тежки системни изисквания
- Някои музикални изпълнения не са на ниво
- Някои арени са правени с по-малко вдъхновение от други

Равносметката

От Unreal Tournament 2003 можете да очаквате същия геймплей като на оригинала с леки добавки като движенията от събрания адреналин, по-добър баланс на оръжията и много по-детайлна графика. Последното, за съжаление, вдига системните изисквания до небесата. Каквото и да ви разправят от Epic, играта е тежка и вероятно ще мине време преди всеки да може да я подкара у дома си без изключени ефекти при висок фреймрейт. Хубавото е, че, както и преди, в менютата можете да настройвате каквото ви хрумне.

Като изключим разочарования като липсата на обещаните возила, някои откровено досадни музикални парчета и безумните технически изисквания, Unreal Tournament 2003 представлява една много солидна основа. Тази основа със сигурност ще бъде поддържана и развивана от създателите и по-креативните фенове чрез bonus-packs, mod-ове, мутатори и т.н., но към настоящия момент не е достатъчна сама по себе си да получи най-висока оценка.

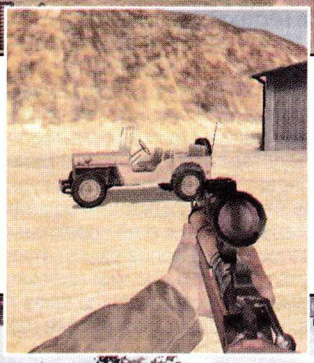
При ниска гравитация разчлененните крайници се разхвърчават на големи разстояния.

BATTLEFIELD 1942

Извънредно сполучлива кръстоска между Tribes и Medal Of Honor

■ Electonic Arts/DICE ■ www.battlefield1942.com ■ P3 500 MHz, 128 MB RAM ■ FPS ■ 2 CD

Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	9	9	9



Моделите в играта изглеждат доста добре.

Колкото и шантаво да звучи, хората обичат да ходят на война. Няма друго логично обяснение. Неизброими маси народ зарязват бъдещето и мечтите си, грабват пушките и отиват на фронтовата линия, при това по собствено желание, независимо дали го осъзнават или не. Мислите, че са виновни политиците? Глупости! Никой политик не може да се противопостави на волята на своя народ. Но ето че тя дърпа хората към бойното поле така, сякаш то не е една огромна машина за месо, която смила живота им и оставя от тях единствено разлагащи се в окопите трупове, привлича ги, сякаш на него има нещо друго. Какво? Мисля, че открих отговора, за пореден път...

Георги Даскалов
g_daskalov@mail.bg

Ако се абстрахираме от мисълта за смърт и убийства, войната е нещо доста интересно. Планирането и правилното провеждане на битките са доста примамливо предизвикателство за човешкия ум. RTS-игрите улавят този аспект, но лично на мен в тях винаги ми е липсвало непосредственото участие в битката. Пък и командването на цели армии от птичи поглед никога не ми е било по вкуса. Поради тези причини Battlefield 1942 ми допадна изключително много. Играта на пръв поглед е обикновен 3D Action, развиващ се по времето на Втората световна – човек се "spawn"-ва като обикновен войник, гледката е 1st person, а управлението – като при всеки друг 3D shooter. Много бързо обаче става ясно, че възможностите за играча се простират далеч отвъд стандартното "пуцане" по враговете и предварително скриптираните събития из линейно направените нива. Битките в Battlefield 1942 се водят за териториално надмощие – всеки от двата отбора се стреми да развее флага си над колкото се може повече ключови точки на картата, които най-често са различни укрепления – бункери, картечни гнезда, сгради и т.н.. В зависимост от мисията вашият отбор може да има ролята на нападащ или отбраняващ се, при което ще трябва съответно да завземате противникови позиции или да защитавате своите собствени, а може и двата отбора да трябва да устано-

вявате контрол над първоначално неутрални ключови обекти. Във всяка мисия за всеки от двата отбора има определен брой първоначални точки, които се запазват докато имате контрол над ситуацията, т.е. когато поне половината ключови обекти са под ваше владение, и намаляват, когато врагът започне да взима превес. Постоянните самоубийствени атаки бързо ще ви доведат до провал, тъй като всеки път, когато умрете, точките на отбора ви намаляват. За разлика от повечето останали 3D-екшъни обаче, в BF1942 умирането по време на сингълплейър мисия не е фатално. Също както и в мултиплейър режим, след смъртта си вие може да се respawn-нете на която си изберете от контролираните от отбора ви ключови точки. Respawn-ването се случва само в строго определени моменти, и затова понякога ще ви се наложи да изчакате двайсетина секунди, през което време ще имате възможност да изберете един от петте класа пехота, за които ще стане въпрос малко по-нататък. Тая работа с умирането в сингъл може да ви се стори малко странна, затова, за да няма по-нататъшни обърквания, нека още отсега да заявя едно нещо -

соловата игра на практика представлява мултиплейър с ботове,

въпреки че е скалъпена нещо като кампания с брифинги и исторически достоверна информация за отделните мисии. Те пресъздават ключови моменти от войната – битката за Сталинград, десанта в Нормандия, боевете в северна Африка, както и финалната атака на Червената Армия в Берлин. Последователността на събитията обаче се нарушава от факта, че в режима Instant Battle и в мултиплейър всички нива от кампанията са на разположение на играча още от самото начало. Това обаче едва ли може да се нарече недостатък, тъй като достойнствата на играта съвсем не са в старателно напасвания сюжет (такъв на практика няма). Забележителното в Battlefield 1942 е респектиращият мащаб, в който се развиват бойните действия. Екшънът е повсеместен – на бойното поле от окоп до окоп притичва пехота, бавно пълзят танкове и бронетранспортьори, а в небето кръжат военни самолети, които обсипват вражеските позиции с порой от бомби и куршуми. Дотук нищо необичайно. Обаче я сега си представете, че всяка една военна единица, независимо дали се намира на сушата, плава в океана или хвърчи във въздуха, се управлява директно от ваши съотборници (или в соловите мисии – от ботове). И че вие също може да правите каквото си поискате с военната техника, щедро разпиляна из нивата. Стартирайки като пехота, човек може спокойно да се качи на първото попаднало му пред погледа бойно превозно средство и да се включи в битката с него (или да го използва за транспорт), може и да заеме позиция в някое картечно гнездо или артилерийска установка и да защитава позицията максимално дълго. Така например подкрепленията биха пристигнали много по-бързо на фронтовата линия, ако вместо да вървят пеш, се качат в APC-то, зад чието кормило сте седнали, а един дейно участващ в битката танк с двама души екипаж би могъл да всее смут сред вражеската пехота и да се противопостави на противниковата бронирана техника. В десантните мисии, в които трябва да нападате или защитавате остров или брегова ивица, можете да поемете контрол дори над оръдията на кораба, който служи като основна база на една от воюващите страни в мисията и да обсипвате вражеските позиции по брега с едрокалибрени снаряди с огромен обсег. Когато ви омръзне, можете да излезете от контролната кабинка на корабните оръдия и да се качите на някоя десантна лодка, да се спуснете във водата и да се опитате да достигнете сушата невредим и след което да оставите лодката и да включите в наземните действия. Нивото на контрол, което човек има над военната техника, и детайлите, в които са изпипани отделните превозни средства от функционална гледна точка, са опияняващи и правят на пух и прах установените стандарти при 1st person игрите (като изключим Operation Flashpoint, защото там също управлението на разнообразни превозни средства беше силно застъпено). Голяма част от машините могат да носят повече от един човек. Например в танка съществуват две позиции – на водач/мерач/стреляч и на картечар, който защитава танка от атаки на пехотата; в бронетранспортьора пък един човек изпълнява ролята на шофьор, друг стреля с бордовата картечница, а още няколко войници могат да се возят в каросерията на машината, където могат да се лекуват и да зареждат с амуниции. Начинът, по който протичат сингълплейър мисиите, е точно копие на един от мултиплейър режимите и няма нищо общо със линейността на нивата в обикновените 3D-екшъни. За да достигне до победата, отборът като цяло трябва динамично и точно да определя приоритетите и тактиките си, при което от играча се изисква голяма доза находчивост и известни познания по военно дело. Независимо дали ед-

Имам чувството, че Берлин е виждал и по-добри дни.

ва удържате противника с масиран картечарски огън, дали противникови танкове пробиват фронтовата линия и вие трескаво търсите прикритие и същевременно викате подкрепления по радиото, или триумфално прегазвате отслабените вражески позиции, чувството, че участвате в реални бойни действия, никога няма да ви напусне. Докато играе BF1942, човек осъзнава, че отделният войник е колкото нищожен на фона на общата картина, толкова и решаващ за развоя на събитията. Самотните герои тип "Рамбо" обаче нямат шансове на бойното поле. Трябва активно да комуникирате с останалите от отбора, за което разработчиците са включили в играта наистина изчерпателен репертоар от команди, указания и повиквания, които можете да пращате на съотборниците си. Изборът и изговарянето на реплика по радиото става по доста удобен начин – чрез две натискания на някои от функционалните клавиши. Тази функция предоставя големи възможности за координиране на действията на отбора. Представете си например следния сценарий – барикадирали сте се в ключов бункер на предни позиции и причаквате врага, стиснал в ръце тежката картечница. В далечината забелязвате няколко вражески танка и съобщавате за тях на свободните си съотборници, които веднага се насочват към тях. Силите обаче са неравностойни и противниковите танкове напредват решително. Виждайки наближаващата опасност, имате няколко варианта за действие – да издадете команда за отстъпление, за да спасите хората си и да ги реорганизирате за ответните действия, да извикате подкрепления по суша или по въздух, или пък просто да кажете на останалите да задържат позициите си и да се бият. Решавате да повикате помощ и с пристигането на подкреплението успявате да взривите противниковите танкове. Веднага сигнализирате на останалите да се втурнат в контраатака, докато противникът не се е реорганизирал и без особени проблеми превземате близкия противников бункер. Скоро обаче осъзнавате, че сте навлезли твърде навътре в вражеската територия, противникът ви обгражда от всички страни и скоро се налага да се respawn-вате на някоя по-задна ключова точка. В такива моменти обикновено човек решава, че в текущата ситуация най-добре би било да се пусне като някакъв друг клас пехота. Например ако сте видели, че голямо количество противникови танкове всяват хаос на ваша територия, бихте били най-полезни с базука в ръка; ако сте успели да избиете по-голямата част от противниците в последната им атака, можете да очаквате немалко количество пехотинци да се приближи сравнително бавно към позициите ви, при което би било удачно да се respawn-нете като снайперист, и т.н. Освен противотанковия и снайперисткия клас, съществуват още три – противопехотен, в който сте въоръжени с мощен автомат, инженерен, в който можете да ремонтирате бойна техника и да залагате експлозиви, и медицински, в който ще имате възможността да възстановявате здравето на съотборниците си. Интересна възможност е, че по средата на битката, без да умирате и да се respawn-вате, можете да захвърлите екипировката си и да вземете тази на някой убит, като на практика така променяте класа си в движение. Качествата на пехотинците от отделните класове взаимно се допълват и ако броят хора, играещи в отделните класове, не се балансира внимателно в зависимост от ситуацията, победата става почти невъзможна. Всичко това придава на геймплея в BF1942 впечатляваща дълбочина, като същевременно играта запазва статута си на екшън в най-буквалния смисъл на думата. За жалост обаче тя има и няколко сериозни недостатъка. Най-големият проблем е, че играта не е добре изпипана технически. Въпреки че графиката изглежда доста добре дори и за днешните стандарти, а звукът от битката е нещо, което просто трябва да се чуе, разработчиците имат да оправят сериозно количество проблеми в кода на играта. Тя има твърде завишени технически изисквания за това, което предлага, зареждането на нивата се точи с минути дори на машини с много памет, а ако PC-то ви не е ъпгрейдвано сериозно от, да речем, края на миналата година, не разчитайте на добър фреймрейт в по-масираните сражения при добри графични детайли. AI-то на ботовете в сингълплейър мисиите също не е на много блестящо ниво и макар и да не успява да провали отличния геймплей, на моменти успява да си покаже рогата – алгоритмите за pathfinding отказват, съотборниците ви не реагират на призивите ви по радиото, а возенето в управлявано от бот превозно средство е или крайно изнервящо, или крайно опасно. Ботовете от противниковия отбор обаче си се справят доста добре и превръщат някои от мисиите в същинско предизвикателство. Като цяло играта може да се причисли към трудните, макар че не е нищо извън възможностите на всеки нормален геймър. Истинският ѝ потенциал се крие в мултиплейъра, където до 64 играчи могат да се вкопчат в люто сражение на някое от бойните полета от Втората световна. Освен успешно приложения при соловите мисии принцип на игра, който се нарича Conquest, BF1942 предлага на любителите на мрежови битки стандартните режими CTF, Team Deathmatch и Cooperative. Не знам доколко са сполучливи, не успях да тествам играта в истински мултиплейър с достатъчно количество играчи, но съм сигурен в друго – Battlefield 1942 едва ли ще успее да добие популярност сред българските любители на играта в мрежа. В повечето клубове господства Counter-Strike и едва ли ще се съберат нужните 15-20 човека, необходими за едно прилично сражение. Онлайн битките пък у нас все още си остават само добро пожелание за повечето геймъри и така надеждите за игра в претъпкан до пръсване сървър угасват. Такава съдба споделя и Tribes – игра със сходна концепция, превърнала се в безспорен хит на Запад, но останала абсолютно незабелязана в България. Независимо от всичко Battlefield 1942 според мен може спокойно да се нарече една от най-добрите 1st person игри на годината и като такава си заслужава да я изиграете.

Руините на Сталинград не са приветлива гледка.

Войната е обхванала дори и райски кътчета като Гуадалканал.

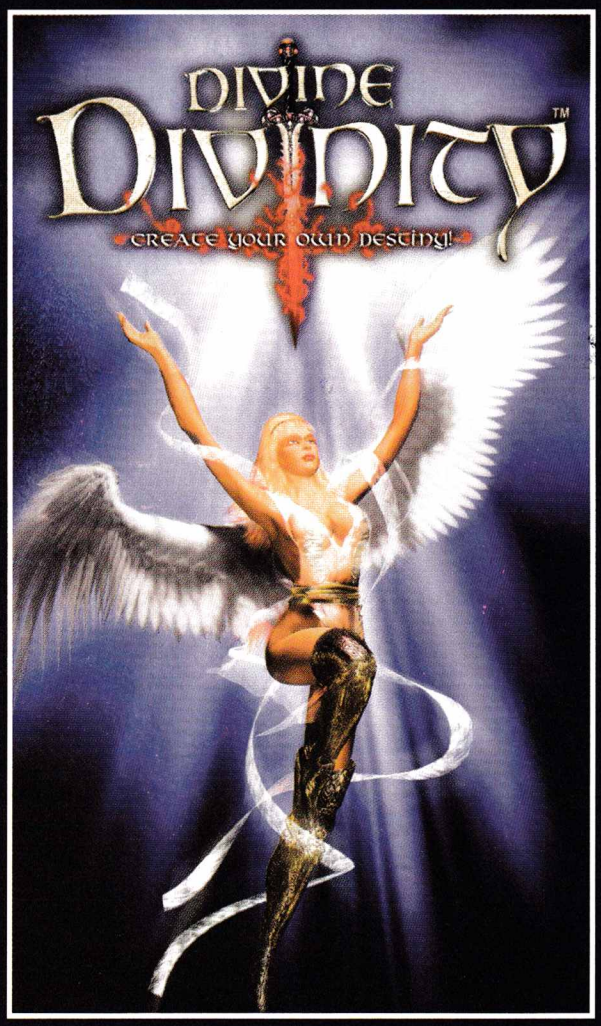
НАЦИОНАЛНА ИНТЕРНЕТ КАРТА

ПРОМОЦИЯ

цени на картите	достъп в София и Бургас	достъп от цялата страна
2,99 лв	10 ч.	4 ч.
4,99 лв	18 ч.	8 ч.
9,99 лв	40 ч.	18 ч.
19,99 лв	80 ч.	40 ч.
19,99 лв	бизнес (8-20^{,00}ч.)	
9,99 лв	нощен (0-9^{,00}ч.)	

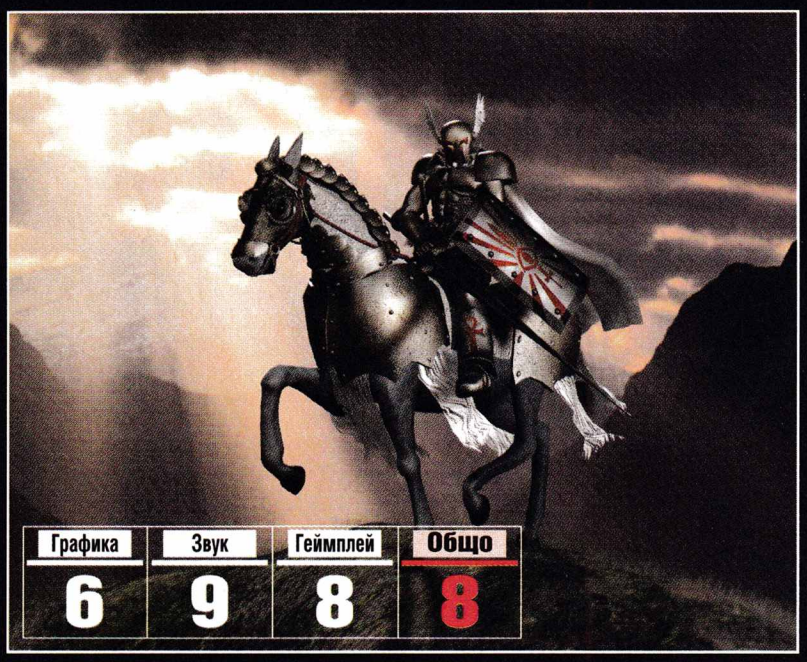
NeTEL за всеки

Тел.: [02] 986 7675; [056] 811 944; sales@netel.bg; www.netel.bg
за дистрибуция: НЕТЕЛ ЕООД - тел.: [02] 986 7675; [056] 811 944



"Божествена божественост" - усещам тавтология в това словосъчетание...

■ Larian ■ http://www.larian.com/ ■ RPG
■ P2 450, 64 MB RAM, 1700 MB HDD ■ 3 CD



Графика	Звук	Геймплей	Общо
6	9	8	8

Компютърните ролеви игри са разнообразно племе – странно е, че под това широко определение попадат едновременно както екшън-ориентирани, вманиачаващи hack-and-slash игри от фамилията на Diablo, така и сериозни, задълбочени и "ролеви", в пълния смисъл на думата, заглавия, като феноменалния Fallout. Гейм-дизайнерите от европейската компания Larian са си поставили трудната задача да съчетаят добрите страни на тези две крайности в едно-единствено, "божествено на квадрат" заглавие – Divine Divinity.

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Ролевата система на играта е съвсем семпла – в началото всеки герой може да си избира между три игрови класа, а развитието му в играта се представя чрез разпределяне на точки между четири основни атрибута и "закупуване" на определени умения. Всъщност аналогията с Diablo е съвсем естествена, но може да доведе до погрешни заключения, защото макар и механиката на двете игри да е доста подобна, геймплеят е съвсем различен. В Divine Divinity избиването на чудовища и трупането на опит и могъщи предмети в никакъв случай не е самоцел и тя ще допадне поскоро на "хардкор" агитката от феновете на RPG, които търсят дълбочина, сюжет, много диалози и интерактивност в игрите.

Няма да ви отегчавам с описание на игровия свят Ривелон, защото той е доволно стандартен – вземате една шепа от задължителните орки, елфи, джуджета и тем подобни раси, добавяте щипка дракони и богове за вкус, няколко екзотични фентъзи-думички за пикантност, събирате всичко това в един голям съд, разджурквате добре, печете на умерена фурна и получавате... света Ривелон, в който се развива действието на Divine Divinity, или поне нещо доста подобно. Това съвсем не означава, че сюжетът е безинтересен или направен само за отбиване на номера – напротив, въпреки сравнително плоския игрови свят, историята на играта е интересна и сигурно ще ви грабне още от самото начало. Най-хубавото е, че тя непрекъснато се развива и разкрива пред вас, докато напредвате в самата игра и никога не остава на заден план, както се случва често в някои други заглавия. Хуморът в играта също е на ниво, а на някои от шегите съм се смял с глас.

Воинът, Магьосникът и Крадецът

Едва ли това "славно трио" ви е непознато – та те са най-стандартните фентъзи герои, използвани в десетки игри още от времето на серията Quest for Glory на Sierra. В Divine Divinity първоначалният избор на играча също е ограничен до тези три алтернативи, само дето крадецът е наречен за по-дискретно Survivor (оцеляващ). Освен това можете да си избирате герои от двата пола, но за съжаление не и от нечовешките раси – както казах по-горе, в Ривелон има елфи, орки, джуджета и много други, но те не са достъпни като игрови персонажи. Така в началото на играта остава доста постният избор измежду шестима герои – триото "Войн, Маг, Крадец", умножено по две, за всеки от двата пола. За щастие, успоредно с развитието на героя ви, пред вас ще се разкрият предостатъчно възможности да го индивидуализирате – чрез повишаване на различните ключови атрибути, чрез уникална екипировка и най-вече – чрез избор от 96-те предложени уникални умения, полезни както в битка, така и извън нея. Тези умения са разделени условно в три категории и 12 подкатегории – по една категория (4 подкатегории) за всеки от игровите класове, но нищо не ви пречи да вземате и от "чуждите" умения – примерно да създадете войн, който поназнайва както магия, така и от триковете на крадеца. Това ви дава огромна свобода и възможност за постъпково създаване на много интересни и сложни герои от високо ниво в контраст с безличните и скучновати шестима мунчовци, които ви се предлагат в началото.

Интерактивен свят

Може би най-забележително в Divine Divinity е интерактивността на света около вас. Почти всеки предмет може да бъде преместен от вас – дори най-тежките канари не са проблем, стига героят ви да е достатъчно силен. Можете и да експериментирате с комбиниране на различни предмети, които сте намерили или на предмети от околната среда един с друг. Например, ако имате умението "алхимия", можете да си създавате специални еликсири, комбинирайки различни съставки (например други еликсири или билки) – рецептите можете просто да налучкате или пък да откриете в някоя дебела книга в играта. Ако пък вземете празна чаша и я придвижите с мишката до бъчвата, ще получите пълна чаша. Щракнете ли върху свещ или факла ще я угасите или пък запалите. Всички тези действия се реализират със съвсем интуитивен интерфейс, който ще проумеете буквално за 5 -10 минути, дори да имате съвсем минимален опит с подобни игри, за което можем да кажем само едно голямо "БРАВО!" на дизайнерите. Много добра идея са и интегрираните в играта хинтове, макар че не бива да вярвате на всичко, което четете... например съвсем съм сигурен, че компютрите ви не гърмят, ако пуснете пиратско копие на играта... БУ-УУМ!

За съжаление художниците не са заслужили подобни похвали. Графиката на Divine Divinity е в старомодния и добре познат стил комбиниращ предварително рендерирани триизмерни обекти в "плосък" 2D-свят. Това само по себе си е прекрасно, но за съжаление качеството на графичните детайли е незадоволително – стига само да се вгледате в моделите на героите или отделните предмети от декора, за да си кажете "може и по-добре". Същото важи и за анимациите в играта, които биха изглеждали внушително преди няколко години, но не и сега.

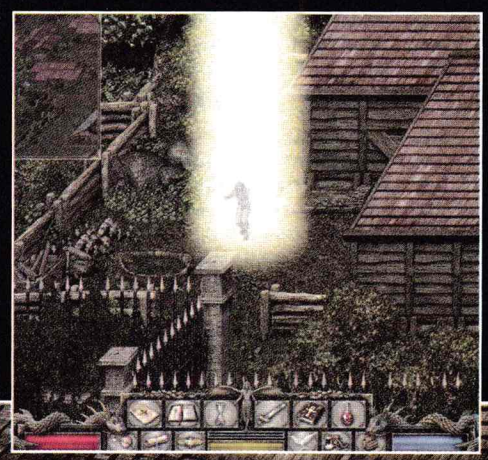
Подобни критики към музиката и звуковите ефекти не могат да бъдат отправени – саундтракът на играта е страхотен и допринася много за атмосферата и настроението при игра. За много от диалозите има записан говор, като качеството е много добро.

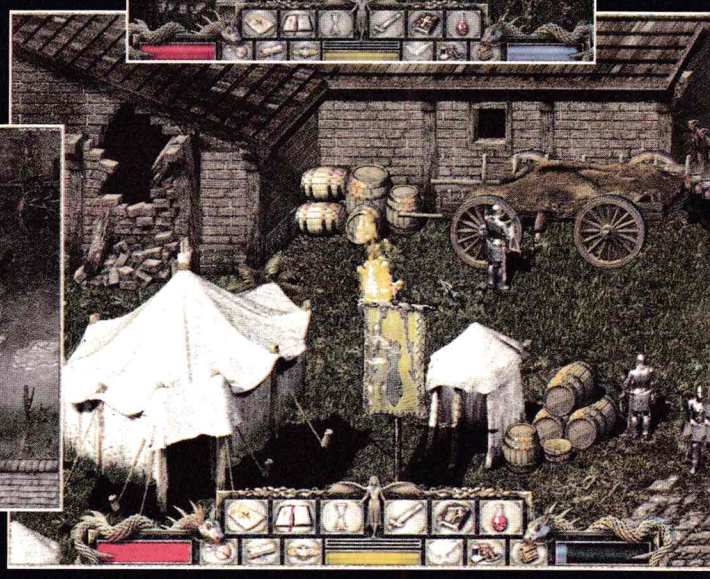
Помощ! Бъговете идат!

И ако художниците просто не са заслужили суперлативи, то бета-тестърите са си направо за разстрел. Въпреки малките си визуални несъвършенства, Divine Divinity щеше да е почти перфектна игра, ако не бяха десетките бъгове, за които май са абонирани дебютните заглавия на всяка една компания, решила да се захваща с правенето на ролеви игри. За дреболии като невъзможност за вземане на отделни предмети или минаване през стени съвсем няма смисъл да се заяждам, но много по-страховити опасности ви дебнат в тази игра. Например – "студено блокиране" средно веднъж на три минути, ако десктопът ви е включен на 32-битова цветова палитра (самата игра използва 16-битови цветове и явно е алергична към всякакви алтернативи, дори на заден план). След подобно блокиране можете само да рестартирате машината и да изругаете под нос, а след десетия път може и да се сетите да превключите десктопа на 16-битова палитра. Много по-неприятно ще се почувствате обаче, ако играта най-безсмислено ви изхвърли в Windows по време на SAVE-операция и след това установите, че трябва да започвате отначало, защото съответният файл се е прецакал напълно. Да, за съжаление това се случва – точно тези и други подобни, но по-дребни, бъгове ми развалиха впечатлението от играта, която иначе би заслужила доста по-висока оценка. За щастие, вече излезе първият patch, който премахва голяма част от проблемите, макар и да оставя няколко за наследниците си...

Не точно като бъг, по-скоро като недосмислица бих определил опцията за "минимална инсталация" на играта, която заема скромните 1.7 GB на харда ви и ви гарантира начално зареждане от порядъка на 5-7 минути, което със сигурност ще ви принуди в крайна сметка да изберете максималната инсталация, копираща практически цялото съдържание на трите CD-та на харда ви.

Въпреки своите немалко минуси, Divine Divinity е превъзходна игра, просто задължителна за всеки заклет любител на жанра RPG. Последен съвет – недейте да убивате двете любими прасета на гневното джудже, след като сте унищожили скелета на покойния му прадядо. Вредно е за здравето...





С в ръка RPG бронираните цели не са проблем.

Миг невнимание и цялата мисия пропада.

CONFLICT DESERT STORM

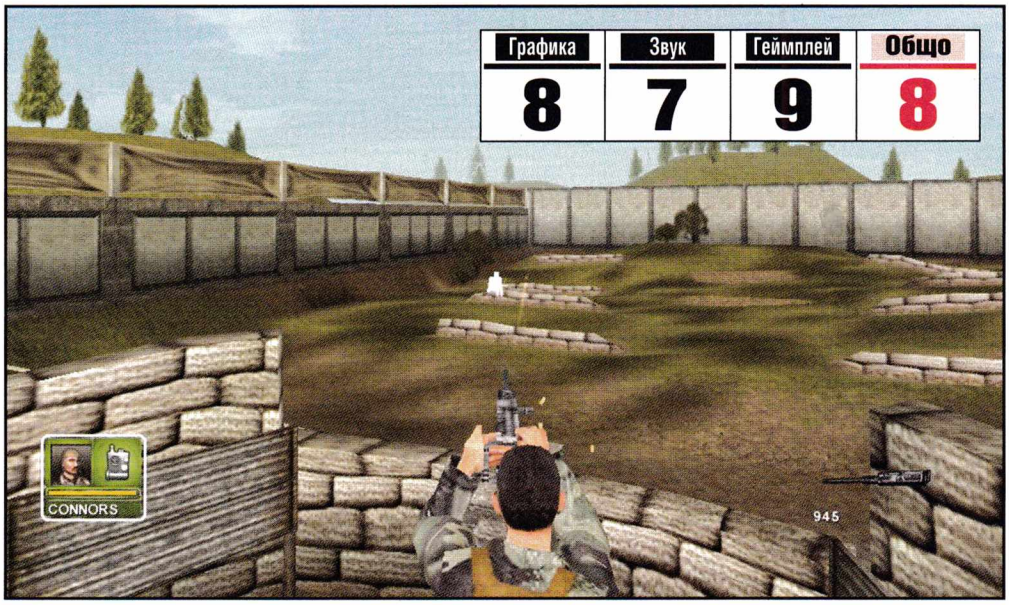
Бийте Саддам за здраве!

■ Pivotal Games/SCi Entertainment ■ www.conflict.com ■ PII-450 MHz, 64 MB RAM, 16 MB 3D Video ■ Stealth Action ■ 1 CD

3D-екшъните са изключително атрактивни и забавни, но превръщането им в масов спорт доведе нещата дотам, че този жанр започна да става синоним на не особено смислено подскачане нагоре-надолу и действия, които се основават на максимата: "Първо стреляй, после мисли!". Стратегическите екшън-игри са приятно изключение, което изисква преди всичко тактическо мислене и едва след това бързи пръсти и светкавични реакции. Това важи с пълна сила за Conflict: Desert Storm...

Влado Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	7	9	8



Тренировъчният цикъл изисква усвояване на стрелба с тежка картечница.

Ако трябва да сравняваме Conflict: Desert Storm с други игри, неизбежната е съпоставката с култовите заглавия по идеи на Том Кланси. И все пак творението на Pivotal Games се отличава с автентичната си атмосфера и с балансирания и увлекателен геймплей. За да се получи подобен резултат, разработчиците са положили невероятни усилия. Освен обилната информация за различните оръжейни системи и униформи, те са се опитали по неповторим начин да пресъздадат обстановката в Ирак. Това важи както за градските пейзажи, така и за спецификата на климатичните условия и природните особености на тази страна. Освен това те са привлекли като консултант бивш член на SAS, участник в "Пустинна буря". Крайният резултат от всички тези усилия е налице. Макар играта да е сравнително кратка като количество мисии, със сигурност времето, прекарано в нея, ще се хареса много на почитателите на тактическия екипен екшън.

Независимо от максималния реализъм, сюжетът на Conflict: Desert Storm е далеч от реалните исторически събития в Залива. Основната идея на авторите не е била да се пресъздават детайлно бойните действия. Акцентът пада върху ролята на специалните части в този военен конфликт.

Историята на играта ни отвежда в 1990 г. На 2 август 300-хилядна иракска армия нахлува в Кувейт. След като дипломатическите усилия

SAS (SPECIAL AIR SERVICE)

■ **Главна квартира: Credenhill - Великобритания**

За британските SAS се твърди, че са едни от най-резултатните и добре обучени командоси в света. Тяхната история е изключително богата. По време на Втората световна война те действат из цяла Европа като нанасят страховити щети на германците. След края на войната те се включват активно в издирването и залавянето на укриващи се нацисти. По време на Студената война SAS участват в множество операции в Оман, Аден, Борнео и Виетнам, а така също и срещу ИРА, като се твърди, че са елиминирали повече от 20 лидери на терористичната организация. Те изиграват важна роля по време на Фолклендската криза. Най-бляскавата им операция е през 1980 година, когато те разрешават изключително тежката криза с вземането на заложници в иранското посолство. SAS вземат дейно участие в "Пустинна буря" през 1990 година, също така в Босна и Косово, а последната им изява е в рамките на антитерористичната кампания в Афганистан.

Можете да превземате чужди бункери и да използвате иракското оръжие.

за разрешаване на кризата пропадат, остава само един изход – ответен удар...

Както винаги, на първата линия стоят специално обучените и готови за действия при всякакви условия специални части. Това са британските SAS и американските Delta Force. Вашата задача е с помощта на четиричленен екип от перфектно тренирани специалисти да се справите в 15 различни, но изключително рисковани мисии. На ваше разположение е възможно най-модерното въоръжение. Всеки от членовете на вашия екип е специалист в някаква конкретна област. Bradley е стрелец. Той е майстор в използването на M16. Foley е съвършен в употребата на Barret Light 50 и H&K PSG1. Уменията на Jones са в областта на експлозивите и разрушенията, а Connors е перфектен с тежкото въоръжение. Войниците са в състояние да използват и други оръжия, но максимална ефективност и най-голяма ударна мощ се постигат когато всеки "работи" по специалноста си и всички действат в екип. Правилното заемане на позициите и разпределението на задачите са също основен ключ към успеха.

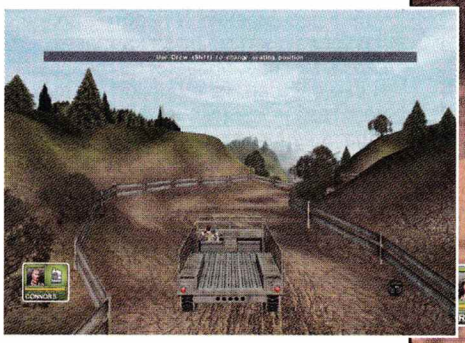
Важен елемент в Conflict: Desert Storm е безшумното и невидимо промъкване в позициите на врага. Всяко безсмислено и прибързано откриване на огън значително повишава вероятността от поражение. Трябва да имате предвид, че разработчиците са се постарали доста по отношение усъвършенстването на AI-то на противниците. Затова, ако сте привърженик на "сватбарските" гърмежи, ще приключите бързо с участието си в играта.

Преди да се впуснете в мисиите, е добре да преминете през трите тренировъчни цикъла. По време на обучението си ще усвоите донякъде странните контроли в играта, начините за придвижване и различните движения, ще изпробвате оръжията, а в последния етап ще се запознаете с възможностите за комуникация и управление в бойната ви група.

Въоръжението на специалните части е максимално близко до истинското. Особено приятна е възможността да поискате при необходимост въздушен удар или артилерийска подкрепа. Тези варианти, разбира се, не винаги са най-удачните, тъй като пораженията, които нанасят, са огромни, а това ги прави абсурдни при мисии, свързани с освобождаване на пленници. За сметка на това в други ситуации те са просто задължителни. Интересно е също хрумването на авторите, което дава възможност да карате различни превозни средства и да използвате част от арсенала на противника.

По принцип перспективата е Third Person, но с натискане на десния бутон на мишката, преминавате във First Person. Превключванията на гледните точки има своите предимства. Придвижването по картата е много по-лесно, когато гледате действието от трето лице. Прицелването е доста по-прецизно при FP и освен това позволява използването на оптика.

Графиката в Conflict: Desert Storm е на съвсем прилично равнище. Специално разработеният "Ivor"-енджин не е непоносим откъм системни изисквания и по тази причина играта е достъпна и за геймърите с поостарели компютри. По отношение на звука има какво още да се желае, но и по този показател заглавието на Pivotal Games прави сравнително добро впечатление.



В играта можете да карате различни возила.

DELTA FORCE

■ **Главна квартира: Fort Bragg, North Carolina - САЩ**

Създаването на елитното военно формирование се свързва с името на полковник С.А. Beckwith, който се е обучавал и работил заедно със SAS. След завръщането си в Щатите, той замисля формирането на американски сили със специално предназначение по модела на британските им колеги. На 19 ноември 1977 година идеята е реализирана - създават се The SFOD (Special Forces Operational Detachment) - Delta. Пентагонът налага тотална цензура върху всяка информация свързана с тези спецчасти. И все пак участието им при неуспешния опит за освобождаване на американските заложници в Техеран през 1979 година не остава незабелязано. Техните действия се регистрират в Панама и във войната срещу Ирак. Друг печален, но героичен епизод в историята на Delta Force е акцията им в рамките на операцията под егидата на ООН през 1993 година в Могадишу - Сомалия, когато при опита да се задържат вождове на враждуващи племена, бива свален поддържащ хеликоптер. Delta Force играят активна роля и в операцията срещу талибаните. Със сигурност те влизат и във военните планове при евентуалната кампания срещу Ирак.

Плюсове:	Минуси:
■ приятна графика при поносими системни изисквания	■ несъвършено управление и контроли
■ реални оръжия	■ относително кратка - само 15 мисии
■ автентична атмосфера	■ банален сюжет и съдържание
■ подчертано стратегически геймплей	■ присъстват само SAS и Delta Force
■ управляване на превозни средства	
■ висок AI	

След като бъдете открити, противникът атакува моментално.

EMPIRE EARTH
The Art of Conquest

Експанжън, който не предлага почти нищо

■ Mad Doc Software/Sierra ■ http://empireearth.sierra.com/expansion/ ■ 1 CD

Empire Earth се появи преди помалко от година. Тогава играта изглеждаше революционна, главно поради това, че преобразуваше цялата човешка история в реалновремева стратегия. Сега, след като сме видели как точно става това, вече не сме толкова впечатлени.

Павел Панков
p_pankov@pcclub-bg.com

За разстрел!

Моля се да не доживея времето, когато ще правят толкова грозни военни машини.

Ако сте харесали Empire Earth, ще харесате и експанжъна. Това е сигурно. Предлаганото от The Art of Conquest е вече добре познато на всички, опитали оригиналната игра. И то няма да изненада никого. Купища нови единици, три нови кампании, подобрена графика – това са най-стойностните добавки, въведени от разширението. На някои може да се види малко, но за хардкор феновете на играта те вероятно са достатъчни. И понеже не съм от тях, ще се опитам да бъда обективен, без да засягам чувствата им. Истината така, както я виждам, е, че Empire Earth: The Art of Conquest е поредната голяма измама. За кой ли път сме свидетели на това как ни продават един и същи продукт няколко пъти. Защото Empire Earth си е все същият. Дори и с новите единици (сякаш преди бяха малко?). С все същия муден геймплей. Е, преди не ми се струваше муден, но тогава нямаше и WarCraft III.

Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	8	6	7

Разбира се, спокойно може да се каже, че това е само експанжън и не може да се очаква кой знае какво. Тук обаче изникват някои въпроси, като например "Защо трябва да ми взимат парите, като играта си е същата?" или "Защо трябва да си плащам затова, че компаниите свикнаха да пускат полуготови игри, след което да рекетират хората да си купуват играта за втори път, лепвайки ѝ етикет "експанжън"?". Защото, ако аз бях фен на играта, нямаше да чакам милостта на производителя да сътвори някакво съмнително разширение, а просто щях да потърся из интернет за кампании, карти, модове, правени от фенове. И съм сигурен, че в мрежата е пълно с тези неща (ако не е така, значи играта не си струва). Тук ще спра, понеже започвам да се отплесвам към една по-широка тема, която може би е по-подходяща за редакторската рубрика. Затова бързам да се върна на Empire Earth: The Art of Conquest. Вече казах, че кампаниите са 3, но не ги описах, пропуск, който възнамерявам да попълня незабавно. Първата ни отвежда в света на Древния Рим и разбира се, не в какъв да е момент, а по време на голяма криза, създадена от враждебните тевтонски племена. Втората ни хвърля във вълните на Тихия океан през 1942, по време на Втората световна война, когато САЩ и Япония се държат гуша за гуша в неравна схватка. Тук има още едно основание за негодуване поради факта, че разработчиците се опитват да отбият номера за цялата война с този конфликт, засягащ и интересуващ единствено американците. Ако се бяха потрудили да обхванат всички събития от периода, може би стойността на експанжъна би се покачила. За третата кампания ще се въздържа от коментар понеже засяга период от бъдещето, а локацията на събитията е в Китай. Единственото, което според мен си струва в The Art of Conquest, са новите единици и специални умения, които получават всичките 21 цивилизации. Разбира се, от тях няма да може да се възползвате в кампаниите. В общи линии с горните няколко изречения се изчерпа всичко ново, което може да очаквате от експанжъна на Empire Earth. И по моето скромно мнение то е твърде малко, за да върне интересът към играта. И твърде малко за парите, които ви искат от Sierra в замяна на играта.

Римските легионери, разпилени като бобени зърна.

Earth 2150 LOST SOULS

Малко наглост понякога не вреди, но само понякога

■ Strategy First ■ www.strategyfirst.com ■ RTS
■ P2 400 Mhz, 64 RAM, 3D Video ■ 2 CD

Битката между Лунната Корпорация, Евразийската Династия и Обединените Цивилизовани щати продължава на пълна пара. Заслужава ли си обаче новото продължение на хита Earth 2150?

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Отговорът на този въпрос никак не е лесен. Това, което Strategy First сервират на геймърите, е леко претоплено ново издание на хитовата стратегия, която се появи преди малко повече от две години. В случая на Lost Souls става дума за нещо доста странно. Играта не е класически expansion, защото не изисква оригинала. Нови неща в нея обаче на практика няма. Страните в конфликта са си същите: Лунната Корпорация, Евразийската Династия и Обединените Цивилизовани щати. Целта на занятието също не се е променила: идеята е да успеете да се евакуирате от Земята преди тя да загине окончателно. Разликата е само в детайлите. Докато в оригиналния Earth 2150 имахте на разположение година, за да натрупате необходимите ресурси, за да си построите космическа флота, тук времето е ограничено до три месеца. По този случай самите мисии са леко различни. Предвид, че нямате време за трайна експанзия и настаняване в нови географски райони, трябва да прибягвате до тактиката за бързи нападения, още по-бърз грабеж на ресурси и омитане от региона. Съответните "Загубени души", които са герои на играта, са последните жители на Земята, които не са успели да се изнесат заедно с основните флотилии на трите нации. Идеята в случая е да успеете да спасите това, което може да бъде спасено за броените оставащи дни до апокалипсиса. Предвид, че действието се развива буквално дни след финала на оригиналния Earth 2150, програмистите не са си дали особен зор при промените и те на практика отсъстват. Естествено има някои нови единици и оръжия, но те не променят фундаментално играта. Други промени също ще търсите напразно. Графиката и звукът са си същите като преди две години и дори рекламните клипове на трите страни не са претърпели никаква модернизация. За радост тогава те бяха революционно добри, така че и днес изглеждат съвсем прилично.

Earth 2150: Lost Souls е по-скоро допълнителен пакет с мисии, отколкото нова игра. Феновете на Earth 2150 сигурно ще го харесат, докато останалите геймъри може би е по-добре да видят първо оригинала, защото той е доста по-достъпен като степен на трудност.

Графика	8
Звук	7
Геймплей	7
Общо	6

NET IS SAT
YOUR INTERNET PARTNER
cable.netissat.bg
тел.: 933 4910

No One Lives Forever 2

A Spy in H.A.R.M.'s way

Кейт Арчър отново се изправя срещу световното зло

■ Fox Interactive/Monolith ■ nolf2.sierra.com ■ P3 500 MHz, 128 RAM, 3D Video ■ FPS ■ 2 CD

НА ДИСКА

■ На диска към настоящия брой на списанието можете да намерите официалното демо на NOLF2, което включва четири нива от играта.

Кейт Арчър е най-атрактивната агентка, която някога се е подвизавала по мониторите на домашните компютри. След двугодишна почивка бойната мадама се завръща, за да разкаже с ваша помощ играта на всички злодеи по света.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Началото на новия first person shooter ви отвежда в една пещера дълбоко под земната повърхност. В тайната квартира са се събрали гениите на престъпната организация H.A.R.M., за да кроят новите си планове за престъпления срещу човечеството. Същите тези герои преди време се бяха опитали вече веднъж да завладеят планетата, но тогава, както добре си спомняме, сексапилната агентка Кейт Арчър им попречи да се поздравят с успех. В новото издание на приключенията на красавицата H.A.R.M. отново са на линия и имат доста семпъл план от 3 точки: 1. Да завършат мистериозния таен проект "Омега". 2. Да покорят Земята. 3. Да убият Кейт Арчър! В интерес на истината последната задача май е най-належаща на сърцата на бандюгите, но това е някак си разбираемо предвид техния предишен опит от срещите им с нашата героиня.

Така още от самото начало Кейт трябва да се разправя с всякакви маниакални атентатори, които мислят единствено и само за нейната

Плюсове:

- Кейт Арчър
- Оригинална екипировка
- Много хумор
- Оригинални мисии
- Добре изпипан геймплей

Минуси:

- Високо ниво на трудност
- Някои нива се повтарят

бавна и мъчителна смърт

Самата тя за разлика от персонажите в повечето first person shooter-и не може да се справи в открит бой с многочислените противници и затова е принудена да прибягва до най-различни хитрини и специални уме-

Нападението на мимовете. Из нивата ви очакват и други курио-зни противници.

ния. Именно тук започват и особеностите, които доближават No One Lives Forever 2 повече до Thief, отколкото, да кажем, до Unreal или Quake. Първото специално умение на Кейт е почти безшумното придвижване. То позволява на агентката да се промъква зад гърбовете на пазачи и да ги приспива с електрошок. Всяко излишно движение води до вдигане на шум и съответно до незабавното пристигане на подкрепления, които могат да превърнат живота ви в истински ад. Друга тънкост е възможността да се криете из разни тъмни ъгли. За целта специална иконка на екрана ви уведомява дали съответното място е достатъчно добре скрито от погледите на стражите. След като се скриете, можете да приложите стария трик за отклоняване на вниманието с хвърляне на монета. В интерес на истината доста често в играта ще ви се налага да избягвате боевете и да пощадявате живота на много врагове. Това се налага най-вече от доста оскъдните муниции за вашите оръжия. Естествено вашите работодатели от Unity отново ви осигуряват освен с пушкала и с разни хитри джаджи, които помагат срещу злодеите, но и те няма да ви спасят срещу банда озверели пазачи.

Самите мисии са общо 16 на брой и ви отвеждат в най-различни краища на света и ще срещнете най-разнообразни изверги, които вгорчават битието ви на специална агентка. Самите нива, освен че предлагат голямо разнообразие от пейзажи и предмети, са и доста големи като размер. За да не се загубите, програмистите на играта са вградили компас, който ви показва пътя към следващата ви цел. Тук трябва да вметна, че използването на компаса трябва да е добре премислено. Докато играх NOLF2, забелязах, че доста често най-пряката пътека до съответната задача е блокирана от

многочислени гадове

и използването ѝ води до почти сигурна преждевременна гибел. В самите мисии пък непрекъснато ви чакат неочаквани обрати и неприятни изненади. Често ще се окаже, че сте били напразно път и даден информатор чисто и просто го няма на явката или пък че вашият пилот е отвлечен от гадовете от H.A.R.M. На тема сюжет играта предлага доста, като историята се разказва с помощта на филмчета, реализирани с графиката на самата игра. Тук искам да ви посъветвам внимателно да изглеждате всички филмчета, защото в противен случай не само ще изпуснете забавната история, но доста често и няма да имате идея какво точно трябва да правите и от кого трябва да се пазите. Като стана дума за задачи, трябва да вметна, че

целта рядко е избиването на лошите!

В повечето случаи Кейт се посвещава на далеч по-възвишени и хуманни задачи. Така например в една от мисиите трябва да спасите цивилни граждани от пожар като в същото време не трябва да допуснете да бъдете хванати и застреляни от търсещите ви под дърво и камък войници. На друго място имате за цел да монтирате подслушващи устройства в хотелска стая. След успешното изпълнение на всяка задача Кейт получава специални бонусточки. С тяхна помощ тя може, точно като в ролевите игри, да подобрява отделни свои умения. Категориите, в които инвестирате натрупания опит, са общо седем на брой и обхващат всички аспекти на модерния агентски живот. Във всяка от категориите има по пет степени на ъпгрейд преди да станете истинска супеагентка. Сред отделните умения, които можете да усъвършенствате, са стрелковото умение, боравенето с агентски джаджи, капацитетът ви да носите товари, живота и бронята, както и повишаване на ефективността при криене. Всичко това придава допълнителна интензивност на геймплея, защото често ще трябва да се питате какво точно умение ви трябва най-вече, за да оцелеете в следващата мисия, а изпълнението на всички допълнителни задачи и внимателното преравяне на нивата за скрити бонуси ви отваря вратичката към по-бърз ъпгрейд.

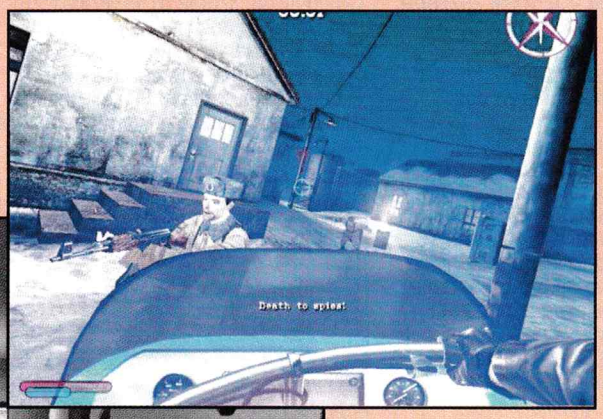
Противниците, които ви очакват из нивата, също са оригинални и пасват на цялостната концепция на NOLF2 като пародия на класическите шпионски трилъри. Освен японски нинджи и руски мафиоти ви очакват дори мимове, които се оказват възпитаници на

специално френско училище за професионални убийци

В графично и звуково отношение No One Lives Forever 2 също има какво да предложи дори на най-разглезените геймъри. Играта използва най-новата версия на графичната система LithTech. Субективно погледнато, новата игра на Monolith отстъпва като визия на Unreal Tournament 2003 примерно, но предлага повече от приятна гледка. Звукът от своя страна е на световно равнище. Музиката би могла да послужи спокойно за фон на всеки филм от поредицата Джеймс Бонд, а диалозите са просто перфектни и си личи, че са записвани с професионални холивудски актьори, които успяват превъзходно да пресъздадат комичната атмосфера на играта. Всичко това, събрано на едно място, превръща NOLF2 в един от най-оригиналните и забавни екшъни на годината, който е просто задължителен за всеки уважаващ себе си геймър.

Графика	8
Звук	8
Геймплей	9
Общо	8

В играта можете да карате сноумобил и други возила.



В една от лабораториите на H.A.R.M. ви очакват тези смъртоносни роботи.

Тази мома ще ви създаде доста ядове в началото.

Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	9	10	9

Chessmaster 9000

Завръщането на една легенда в компютърните игри

■ Ubi Soft ■ www.chessmaster.com ■ PII-450 MHz, 64 MB RAM, DirectX 8.1 ■ P3 500 MHz, 128 MB RAM ■ Chess ■ 2 CD

В някои от комплектите дизайнерите май са прекалили с фантазията.

За относително краткия си период на съществуване българските геймърски списания все не успяват да намерят някоя страница за компютърния шах. Учудващо е, че и до този момент шах-симулациите остават встрани от тяхното внимание. Наистина, шахът не може да се сравни с увлекателния и атрактивен геймплей на стратегиите и 3D-екшъните, но обяснение за това има – в този древен спорт, трябва се мисли много...

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

Плюсове:

- 3D-графика
- полезни и забавни новости като Blunder Alert, Psychology of Competition и други
- страхотно звуково оформление
- богато разнообразие от дъски и комплекти с фигури
- внушителна база данни
- перфектен учител за начинаещи

Минуси:

- високи системни изисквания
- изключително трудна за новаците в шаха
- може да се желае още по отношение на графиката

Колкото и странно да звучи, Chessmaster има своето твърдо място в историята на PC-игрите. Първата версия на тази шах-симулация се появява преди цели 16 години. Още в далечната 1986 г. се поставят основите на едно явление, което въведе убийствено високи стандарти в жанра. С над 5 милиона продадени копия Chessmaster е една от най-продаваните поредици в историята на PC-игрите.

Последното издание на най-популярния компютърен шах е изцяло в духа на традицията. Възможностите на играта са толкова много, че ако решите да опитате всичко, което създателите са включили, ще са ви необходими доста години. Новият Chessmaster разбива на пух и прах твърденията, че не било интересно да се играе срещу компютър. Това беше донякъде вярно за съвсем ранните версии, но благодарение на непрекъснато усъвършенствания AI, със сигурност ще срещнете огромни трудности в избягването на поражение дори на ниските нива. Редно е да се отбележи, че в играта е включена внушителна база данни, която съдържа в себе си натрупания от векове човешки опит в шаха.

След като стартирате играта и изгледате краткото въвеждащо филмче, можете да се впуснете в играта. Преди това обаче трябва да въведете някакво име, с което ще се подвизавате оттук нататък. Към това ваше име ще получите и съответния базов шахматен коефициент.

Всички възможности на Chessmaster 9000 са разпределени в седем "зали". Те са The Library, Classroom, Tournament Hall, Game Room, Database Room, Kids' Room и CM Live. Ако не сте наясно с правилата в шаха, при всяко положение трябва първо да преминете през перфектния във всяко едно отношения обучителен курс. Освен минималните базови познания тук можете да научите много полезни неща в специалния курс Psychology of Competition, воден от международния майстор Josh Waitzkin.

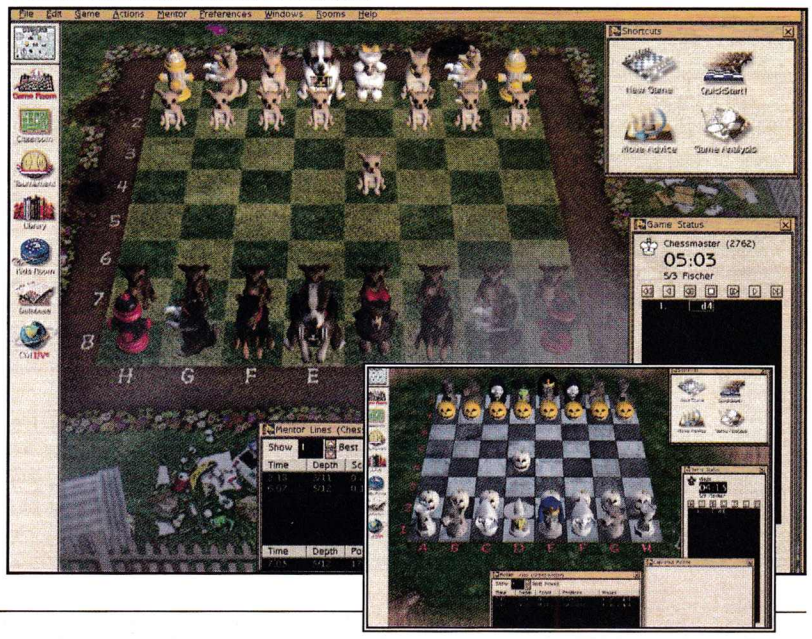
Ако сте наясно как се играе шах, можете да опитате силите си в Game Room. За разлика от класическия начин на игра, тук разполагате с подробен анализ на партията, по всяко време можете да разчитате на помощ от компютъра. Едно изключително

полезно нововъведение е т. нар. Blunder Alert

Нейната функция е да ви предпазва от "лоши" ходове. В случай, че сте активирали тази опция, компютърът непрекъснато следи вашата игра и при грешен ход, ще ви подскаже за това и дори може да ви обясни защо трябва да играете по различен начин.

Една от най-приятните изненади за почитателите на компютърния шах е подобрената 3D-графика и богатството от разнообразни дъски и комплекти с фигури. Някои от тях са доста странни и едва ли ще се понравят на традиционалистите. Тъй като триизмерният изглед не винаги осигурява добър поглед върху играта, дъската може да се върти, така че да се постигне най-подходящата перспектива. В интерес на истината, ако желаете да се съсредоточите върху партията, най-добре е да изберете двуизмерния вариант с класически фигури и дъска, но в крайна сметка това е въпрос на лични предпочитания.

В новия Chessmaster е помислено и за децата.



Алтернативите на Chessmaster

Трябва ли да се плаща за игра на шах?

Наистина трябва ли да се плаща? Отговорът, който аз бих дал е: "Да, но само когато си заслужава". И ако някога сте пробвали Chessmaster, ще разберете какво имам предвид. Конкурентните продукти са много назад във всяко едно отношение и въпреки това парите, които техните създатели искат, са нелепо високи. В същото време съществува огромно разнообразие от безплатни игри и online варианти, които не бива да се пренебрегват, тъй като дори най-съвършената шах-програма не може да замени човешкия фактор.

ChessPartner 5

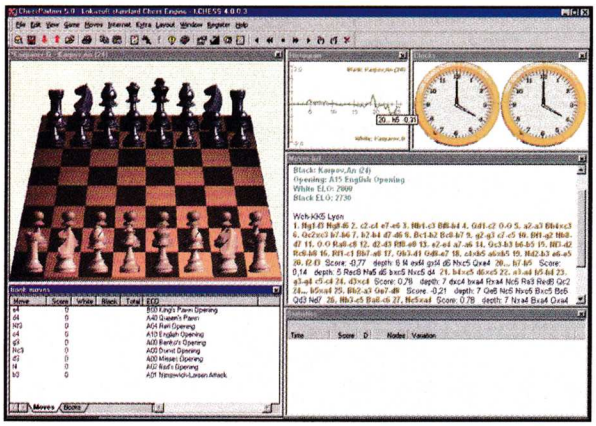
ОЦЕНКИ
- Графика: 3
- Звук: 3
- Гемплей: 7
- Общо: 5

www.lokalsoft.nl

Още щом стартирате играта, няма начин да не останете поразени от невероятно грозната и нелепо изглеждаща графика. Оформлението на дъските е абсолютно безобразно. Същото важи и за комплектите с фигури. Не знам какви са дизайнерите във въпросната компания, но техните творения са под всякаква критика. Звукът може да бъде определен само като смехотворен. Ако не сте чували английски с фламандски акцент, сега е моментът.

Иначе "рожбата" на холандската компания LokalSoft разполага с всичко необходимо за смислена партия шах. Богата база данни, приличен AI (изкуствен интелект), възможности за игра в мрежа. Авторите са предвидили множество варианти за настройки на компютърния противник, така че той да бъде адекватен на вашите способности. Въпреки това нямам смислено обяснение за това, как е възможно при подобно безумно визуално и звуково оформление да се иска от потребителите да платят неприлично високата цена от $25.

Ако желаете да пробвате ChessPartner, можете да я изтеглите от сайта на производителя и да я играете безплатно 30 дни.



Chesspartner – грозна, скъпа и с малко възможности.

ChessRally 2

ОЦЕНКИ
- Графика: 6
- Звук: 5
- Гемплей: 6
- Общо: 6

www.chessrally.com

ChessRally е забавна игра, но е далеч от нивото на Chessmaster.

Случаят с ChessRally е малко по-различен. Тази игра би била сравнително смислена алтернатива на безспорно по-качествения, по-скъп и най-вече несравнимо по-труден Chessmaster. Откъдето и да я погледнем, ChessRally е приемлив вариант за по-непретенциозните почитатели на виртуалния шах. Тя е ориентирана най-вече към детската аудитория и към тези, които играят на ниско ниво. От общо 7-те равнища на трудност в първите победа се постига без особени проблеми. При по-високите нива нещата са малко по-различни, но са общо взето преодолими за хората с опит в шаха. Това се признава и от производителите, които представят своя продукт

Military скин за ChessRally.

като чудесно средство за обучение.

Игровите варианти обхващат практически всичко, което би могло да се желае от компютърния шах. Освен класическия Single Player, могат да се споменат мрежовите игри, партиите по електронна поща и така наречените Online Rally Rooms.

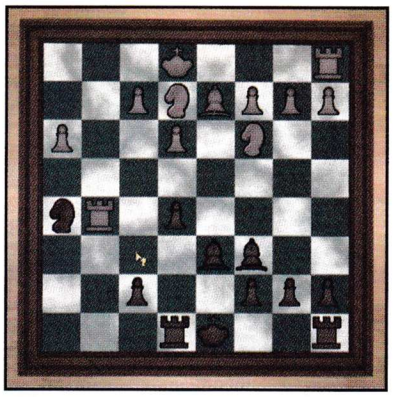
Въпреки двуизмерния си изглед ChessRally е с приличен външен вид и това в голяма степен се дължи на разнообразните Themes, които може да свалите от сайта на производителя.

ChessRally се разпространява като демо, с ограничени функции. За да "отключите" всички възможности на играта, трябва да заплатите $20 и да въведете получения ключ.

Free Chess

ОЦЕНКИ
- Графика: 2
- Звук: 2
- Гемплей: 2
- Общо: 2

http://usuarios.lycos.es/jorparse



Free Chess е наистина free.

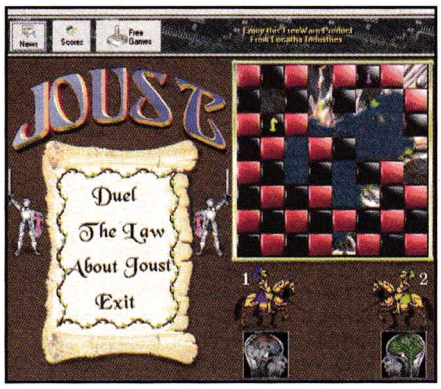
Тази игра е напълно безплатна и като че ли това е нейното единственото достойнство. Не знам какъв е бил замисълът на нейния създател, но крайният резултат би се понравил само на някой, който никога през живота си не е виждал компютърен шах. Въпросният Free Chess изглежда зле и звучи още по-зле. AI-то е трагично и дори да сте полуграмотен шахматист, с лекота ще победите опонента си. Неприятно впечатление прави и фактът, че компютърният противник мисли прекалено дълго и накрая често прави абсолютно нелепи ходове. Това, разбира се, важи за по-ниските равнища на трудност, но дори на високите играта на виртуалния противник не е кой знае колко впечатляваща.

Joust

ОЦЕНКИ

- Графика: 1
- Звук: 2
- Гемплей: 6
- Общо: 5

www.locatha.com



Joust е нещо като шах, но само с по един кон.

Joust е представител на цяла поредица забавни вариации по темата шах. За разлика от класическата му форма, тук се играе само с един кон, който се движи с познания си Г-образен ход по стандартна шахматна дъска. След като направите ход, полето, което сте заемали, изчезва. Целта е да притиснете противника, така че той да няма къде да стъпи. Играта може да бъде спечелена и ако съперникът допусне грешката и застане на поле, върху което можете да стъпите.

MSN Gaming Zone също предлага шах, но преди това трябва да "дръпнете" и инсталирате съответния софтуер.

Графиката и звукът не струват, но в крайна сметка Joust е безплатна.

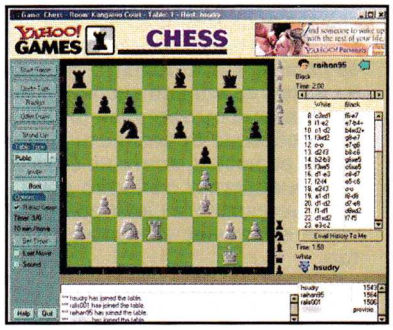
Игри на шах през Интернет

Не знам дали сте се замисляли, но шахът е една от игрите, които първи стъпиха в глобалната мрежа. Първоначалната идея за дистанционна игра чрез писма е измислена преди много години, но с развитието на компютърните технологии тя получи нови перспективи. Повечето игри поддържат мачове чрез електронна поща, но с течение на времето и масовия достъп до Интернет, много по-популярни станаха шахматните битки в реално време. Освен предлаганите от комерсиалните заглавия, съществуват и други варианти, някои от които определено заслужават внимание.

BlitzIn представлява малка програма, която позволява да вземете участие в ICC (Internet Chess Club). Това е най-активният и престижен Интернет базиран шах-клуб. В него едва ли ще срещнете отчаяни аматьори, тъй като членове обикновено стават хора със солидни способности и подготовка. Не бива да се пренебрегва и фактът, че всяка година трябва да се плаща годишен членски внос. Разбира се, ако не сте наясно със своите способности и просто искате да опитате, е достатъчно да изтеглите необходимия софтуер (2.3 MB) от www.chessclub.com и да премерите сили в рамките на неколкодневния гратисен период. Подобна възможност можете да получите и от World Chess Network (www.worldchessnetwork.com).

Скромната като размер Chess (само 48K) е безплатна. Тя обаче е твърде специфична. За да можете да играете, е нужно да си намерите партньор, който използва същата програма. Единственото изискване е да знаете IP-то на на вашия потенциален опонент. Chess може да бъде свалена от www.max99kbgames.com.

Независимо от огромното разнообразие, може би най-известни и използвани са web-базираните игри на шах. Един от пионерите в това отношение са Yahoo! Games. За да се включите в техните игри, не е нужно да теглите някакъв допълнителен софтуер или да плащате нещо. Достатъчно е да разполагате с валиден пощенски адрес в Yahoo! и да въведете вашето потребителско име и парола. Оттук нататък единственото нещо, което ви остава, е да потърсите свободен и готов за игра противник. Това обикновено не трае повече от няколко секунди, тъй като сред постоянно присъстващите десетки хиляди потребители винаги ще се намери някой, който да ви покани, ако междувременно вие не сте го направили. Това, разбира се, крие риска да попаднете на неподходящ партньор, който да е твърде силен или пък прекалено слаб. Неприятното е, че в Yahoo! Games цари истинско изобилие от хора, които се чудят как да си загубят времето и често предпочитат просто да чатят с някого, отколкото да играят.



Подобно е положението и в Microsoft-ската инициатива MSN Games. Тук има някои специфични особености. Преди да се включите в системата, трябва имате MSN Passport и достатъчно нерви, за да изтеглите близо 1 MB допълнителен софтуер.

КОМПЮТЪРЕН ЦЕНТЪР

ЕДИН НОВ СВЯТ НА ОТМОРА И ЗАБАВЛЕНИЕ

66
супер мощни машини

5
волана

гр. София, ж.к. Борово, ул. Топли дол 1-3
Телефон: 02/ 958 62 91

ТОПгруп

ICEWIND DALE II

Завръщане в студените земи на Севера

■ Black Isle ■ icewind2.blackisle.com ■ P2 350, 64 MB RAM, 800 MB HDD ■ RPG ■ 2 CD

Baldur's Gate I и II, Planescape: Torment, Icewind Dale – всички тези заглавия са оставили трайна следа в историята на компютърните ролеви игри и едва ли някога ще бъдат забравени от играчите, прекарали много безсънни нощи пред мониторите си с тях. Сега пред нас е може би последната игра от тяхното поколение, създадена от майсторите в жанра Black Isle с помощта на доказалия достойнствата си двуизмерен енджин Infinity – нека ѝ се насладим както подобава!

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Студ, пълчища страховити чудовища, коварни лавини и снежни виелици – това са само няколко от безбройните опасности на далечния Север – земите в подножието на планините, известни като Гръбнака на Света. И все пак, светлинките на цивилизацията блещукат дори там, в нечовешките условия на вечния студ. На непълните карти на онези местности можете да откриете всеки един от Десетте Града – разпокъсани общества на смели заселници, златотърсачи, приключенци и подозрителни люде, за които просто няма място в по-цивилизованите южни земи. Но най-новата заплаха, срещу която са изправени тези корави хора, едва ли ще е по силите им – огромна армия от безчет гоблини и далеч по-страшни същества преминава като черна чума през Севера. Молба за военна помощ е пратена на юг, но тамошните хора си имат достатъчно свои проблеми и успяват да пратят само символична помощ – доброволни наемници на десетина кораба, от които само два или три успяват да достигнат крайната си цел. На шестима души на борда на един от тези кораби е писано да извършат велики дела...

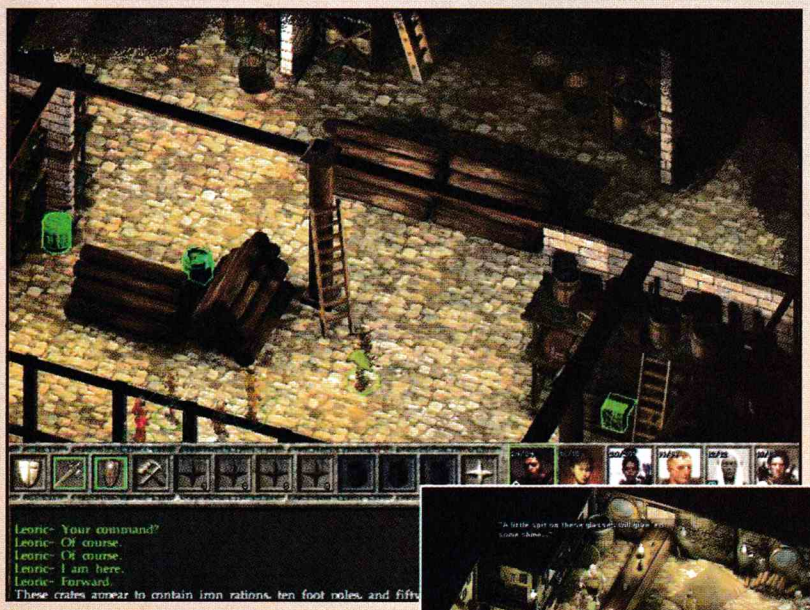
От AD&D2 към D&D3

Ролевите игри, използващи третото издание на правилата "Dungeons and Dragons", все още са толкова малко, че се броят на пръстите на едната ръка, а повечето геймъри дори не са се отучили от навика да добавят думичката "Advanced" в началото на името на системата. За онези играчи, които не са свикнали да се задълбочават в детайлите, разликите между AD&D2 и D&D3 може би не са твърде очевидни. И все пак, ако сте играли първия Icewind Dale, а сега подхванете втория, със сигурност ще забележите, че доста неща са се променили – като започнем от непознатите елементи при генерацията на персонажи, преминем през премахването на някои безсмислени ограничения при избора на раси и класове, и стигнем до новите бойни правила – промените и новостите, които дава D&D3 са доста, така че ще ви трябва известно време да

Графика	Звук	Геймплей	Общо
7	8	9	8

Странноприемницата, която ще видите в интродукцията.

Голямото ви приключение започва от това малко пристанище.



Чрез клавиша ALT можете да проверите кои предмети могат да бъдат претърсени.

В мразовития Север оцеляват само най-жилавите...

Покажете ми произволна ролева игра и аз ще ви покажа уютна кръчма в нея. Наздраве!

свикнете с тях. Това важи дори и ако сте играли някое от другите заглавия, използващи третото издание на системата D&D – примерно Pool of Radiance или Neverwinter Nights, защото всяка игра предлага свой "прочит" на правилата и не се съобразява с другите. Например в Icewind Dale 2 няма да откриете магиите от нулево ниво, които присъстваха в Neverwinter Nights, но пък ще откриете много умения (Skills) и специални качества (Feats), които бяха безцеремонно "изрязани" в другата игра. Ако започнете да сравнявате детайлите в бойните системи на двете игри, също ще установите, че приликите са повече от разликите... Но това е съвсем нормално и закономерно, защото нито една от тях не ползва съвсем буквално правилата D&D3, така, както са описани в настолната ролева система.

За да играете Icewind Dale II, трябва да си генерирате група от максимум шестима герои или алтернативно да си изберете една от предложените ви в началото. Знам, че за всеки запален ролеви играч е едва ли не въпрос на чест да си създаде собствени герои, но ви предупреждавам, че генерирането на цяла група от шестима герои продължава доста дълго, а и не е сигурно, че от първия път ще успеете да си създадете "сполучлив екип", който успешно да се справя с всички предизвикателства, които ви предстоят. Основното правило е да генерирате група от индивиди с разностранни таланти, всеки от които да е много компетентен в своята област, така че заедно да са подготвени за всякакви изненади. Самата игра предлага достатъчно съвети за това кои показатели са важни за отделните класове герои, така че аз няма да ви отегчавам с детайли. При генерацията на героите се налага да направите и няколко чисто естетически избора – за външния вид и гласа на всеки от тях. Предложените фентъзи-портрети и стандартни гласове са доста, като е оставена и възможността да използвате собствена картинка за портрет на героя си. Има подобна опция и за репликите на героите, което е хубаво, защото стандартните "гласови пакети" са много, но често нито един от тях не пасва на замислените от вас персонажи. Освен това е много забавно шестимата ви герои да ви отговарят на български с гласовете, които сте записали в домашни условия заедно с вашите приятели.

Битките – важно част от играта, но не най-важната

Също както в първия Icewind Dale, така и тук, тактическите битки заемат основната част от игровото време. Макар и математическите правила, по които се решават те, да са нови, бойната система отново е реалновремева с опция за пауза (и даване на заповеди по време на паузата). Казват, че битките и огромните подземия са солта, която прави повкусна манджата, наречена RPG.

Войната – разрушителна както винаги.

Това може и да е вярно, но поне според мен първият Icewind Dale бе доста "пресолен" в това отношение и другите елементи от геймплея бяха едва ли не пренебрегнати – например страничните мисии бяха направо смешни, рядко се случваше героите да водят интересни разговори с неигровите персонажи и на моменти играчът се чувстваше като безлична машина за унищожаване на чудовища. Ако и вие сте се чувствали така, то бързам да ви успокоя, че във втората част нещата изглеждат доста по-добре. Битките и подземията отново са "на корем", но екшънът често е разнообразяван от разговори, шегички, загадки и странични мисии . Още в пролога на играта ще имате възможността да обиколите цял един пристанищен град, да откриете много тайни в него и да се справите с предложените ви предизвикателства по свой начин. Много загадки и странични мисии имат няколко възможни решения – това придава на Icewind Dale II известна дълбочина, която липсваше в първата част. Жалко само, че героите ви не проявяват никаква персоналност и не завързват сложни отношения помежду си, за разлика от персонажите в игри като Baldur's Gate II и Planescape: Torment.

Техническата страна на нещата

Двуизмерната графика е съвсем прилична, но не много по-добра от тази на първия Icewind Dale и може би малко архаична от съвременна гледна точка. По подразбиране играта върви в графичен режим 800x600, макар че е възможно да се пусне и в по-високи резолюции (обявени от авторите като "неподдържани"). Звуковите ефекти и музиката са съвсем както в другите игри на Black Isle. Записан говор има само за най-важните диалози. Освен соловият режим на игра се поддържа и мултиплейър.

Icewind Dale II е добра ролева игра, макар и не най-добрата, правена с енджина Infinity. Препоръчвам я горещо на всички, които са се разочаровали от Neverwinter Nights и търсят нейна алтернатива в жанра на ролевите игри.

Епична космическа сапунка

Halcyon Sun

■ Bright Star ■ www.brightstargames.com ■ P3 500 MHz, 64 RAM, 3D Video ■ space shooter ■ 1 CD

Величественият крайцер Halcyon Sun е гордостта на кароланския флот.

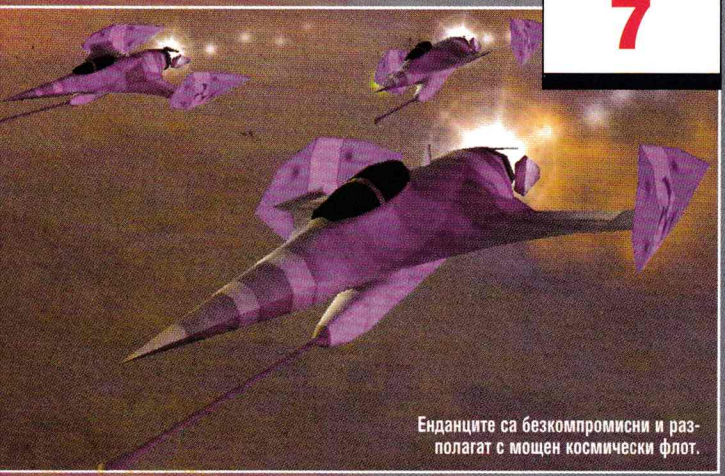
Управлението на играта е почти идентично с това на Wing Commander.

Любителите на космически екшъни дълго бяха оставени на сухо от софтуерните фирми, а единственото именито заглавие – Freelancer, за пореден път бе отложено. Brightstar очевидно също са забелязали липсата на качествени космически екшъни и я коригират с Halcyon Sun.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Действието се развива в далечното бъдеще в една разтърсвана от кървави конфликти галактика. Поемате ролята на Дру Ейвъри, един от най-добрите пилоти на Кароланския съюз. Вашата държава от доста време се опитва да се пребори с отцепниците, които са ни направили така наречената Ледадска революционна република и да ги върне в правата вяра. В името на голямата цел кароланците дори се съюзяват с техните стари врагове енданците, които помагат с каквото могат, но в същото време преследват и техни си цели, които са доста опаснички за Кароланския съюз. Та нашият човек Дру, освен че трябва да изнася ежедневно тежестта на битките, има да се справя с

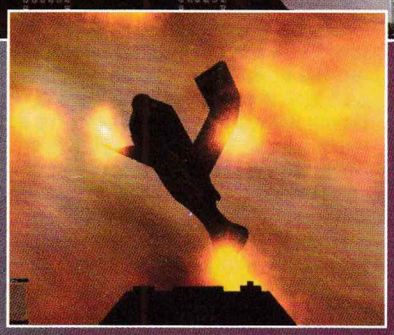
Графика
7
Звук
7
Геймплей
7
Общо
7


Енданците са безкомпромисни и разполагат с мощен космически флот.

чисто лични проблеми

Такъв например е фактът, че неговата приятелка е енданка, а това поражда доста недоверие сред останалите пилоти. Цялата тази космическа сапунена опера се развива на борда на гигантския космически крайцер Halcyon Sun, който е гордостта на флота на Кароланския съюз. Битката срещу ледадците се разиграва в рамките на 24 епизода, като всеки от тях е разделен на няколко мисии. Така като цяло Halcyon Sun ви предлага участие в около 60 бойни операции. Естествено първите са елементарни, но постепенно в развоя на играта ви чакат и истински предизвикателства. За да се справите обаче, задължително трябва да имате джойстик. Играта по принцип може да се играе и с мишка или клавиатура, но поне според мен с тези контролери няма да успеете да направите нищо след третата или четвъртата мисия, защото управлението с тях е прекалено неточно.

Иначе геймплеят потресаващо прилича на класиката Wing Commander и със сигурност ще допадне на феновете на полковник Кристофър Блеър, като от Brightstar не са си правили експерименти и в общи линии са заимствали и целия интерфейс от именития първообраз. Очаква ви следното: първо си говорите на борда на Halcyon Sun с най-различни хора, за да разберете какво става из галактиката. След това получавате бойна задача и излитате да я изпълните. След завръщането на борда на крайцера ви очаква



поредната порция лафчета

За разлика от Wing Commander тук всички филмчета са реализирани с графиката на самата игра и няма да намерите предварително заснети кадри с холивудски величия. Това е добро решение на програмистите от Brightstar, защото разработената от тях графична система определено е доста добра и въпреки че едва ли ще останете с увисналo чене от невижданите красоти по екрана, то със сигурност няма и да се разочаровате. Същото важи в пълна степен и за звука, който е над средното ниво.

Halcyon Sun е доста добре направен космически екшън, който ще зарадва зажаднелите за нови заглавия фенове на жанра. Играта на Brightstar предлага всичко необходимо, за да ви заплени за няколко дни. Единствените по-сериозни недостатъци, които се набиха на очи по време на теста, са липсата на какъвто и да е било multiplayer и на моменти прекалено разточителните диалози, които поне на мен ми станаха досадни, особено като се има предвид, че голяма част от персонажите са изградени с помощта на клишета. Това обаче е бял кахър в сравнение с удоволствието, което ще ви доставят битките в Halcyon Sun.

Nancy Drew Secret of the Scarlet Hand

Приключения и мистерии за млади почитателки на Агата Кристи

■ HerInteractive ■ www.herinteractive.com ■ P166 MHz, 16 MB RAM, 42 MB HDD ■ quest ■ 1 CD

Къде си, Ели, когато си ни най-необходима?

Никола Икономов
da7boss@hotmail.com

Никога не можеш да усетиш напълно бремето на перото, докато не се появи нещо, което хем е за деца, хем за момиченца. Така се получи с появата на Nancy Drew, игра, която сякаш е създадена с единствената цел да бъде тествана от Ели. Затова посвещавам тази статия на любимата си колежка, която винаги толкова самоотвержено ме защитава от неоснователни нападки и с която споделяме общ проблем, а именно, че след поредната доза словесни волности в материалите ни, винаги биваме "поканени" на аудиенция при Боса. Да ѝ е живо и здраво мъжкото чадо на Елица и скоро пак да се върне в нашта сплотена дружинка. Какво общо има всичко това с представяната игра? Съвършено нищо, разбира се, но съм убеден, че това трогателно въведение ще е единственото, което ще запомните, а пък и намирам, че никога не е късно човек да се подмаже мъничко. :) Така-а-а, докъде бях стигнал? А-а-а, да, статията за женско/детската игричка (чувам ехиден присмех зад гърба си). Всъщност аз лично много обичам игри за девойки, ама от малко по-различен тип (виж статията за Critical Point), но като няма кой друг, изглежда аз ще трябва да се превъплътя в любознателната Нанси Дрю.

Коя е Нанси Дрю ли? Как така не знаете?

Въпросната подрастваща детективка е суперизвестна и е позната от стотици книжки, телевизионни серийки, настолни игри и компютърна поредица, ама ние като "невежи" соц-дечица изглежда сме пропуснали този уникален културен феномен. Най-странното обаче е, че Secret of the Scarlet Hand е вече шеста част от виртуалните ѝ приключения и логичният въпрос: аджеба, защо не сме видели или чули нещо за предишните, ще си остане пълна мистерия. Както и да е, пропускът едва ли е фатален, да не говорим, че запознати с Nancy Drew западни колеги ме увериха, че това така и така е най-сполучливото приключение от серията.

Играта е създадена от фирмата

Her Interactive, което съвсем еднозначно показва за каква аудитория е предназначен този куест, така че освен, ако не сте момче, което тайничко си играе с Барбита и Кенове,

марш оттук, да останат само дамите

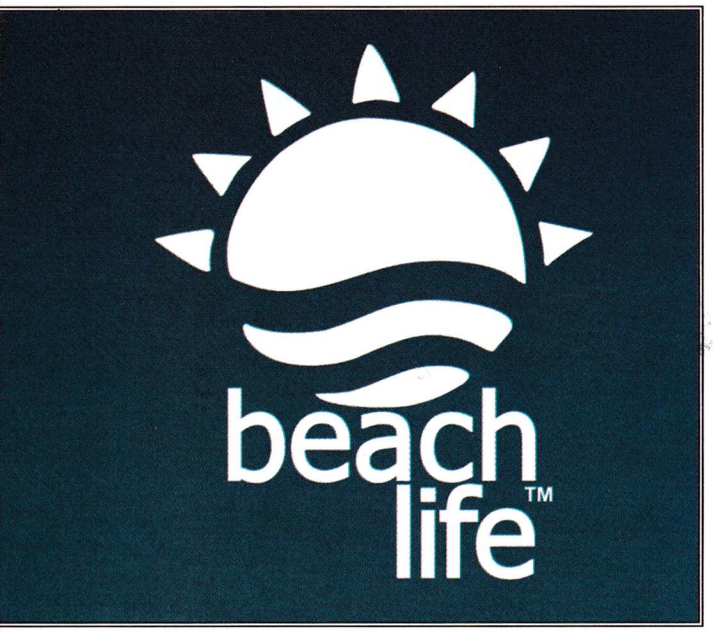
Secret of the Scarlet Hand е приключение от първо лице в стила на многобройните Myst-клонинги, което се отличава с добре познатия и удобен point-and-click интерфейс. Ще влезете в ролята на напористата мома Нанси Дрю, която винаги жадно се впуска в разрешаването на заплетени мистерии, точно като именитите си колежки Лора Боу (от куеста на Sierra) и доста по-възрастната лейди Марла Мейпълс.

В най-новото си приключение Нанси е назначена на стаж като уредник на вашингтонския музей Бийч хил (би могло да бъде и "бич" хил), където се очаква откриване на изложба, свързана с културата на маите. След кражбата на безценен артефакт, единствената улика, която е оставена, е ален отпечатък от ръка. Находчивата Нанси Дрю скоро научава, че зад всичко това се крие нещо много по-голямо, а с ваша помощ тя може да намери крадеца, който принципно би могъл да бъде всеки един от множеството персонажи, с които ще разговаряте. Характерно за този тип куестове ще се разхождате из статичните дигитализирани помощения на музея и ще търсите улики, които да ви помогнат при разплитането на загадката. Действието не се ограничава само в рамките на музея, така че посредством метрото във Вашингтон ще обиколите и няколко ключови за случая местности.

Въпреки силния ми първоначален скептицизъм, трябва да призная, че Nancy Drew е доста приятна и увлекателна игра, макар че принципно не си падам по такъв тип куестове. Загадките са разнообразни и не особено сложни (макар това определено да не е детска игра), така че дори на втората степен на трудност: старши-детектив, изиграването ще ви отнеме не повече от десетина часа. Все пак прави неприятно впечатление, че за решаването на някои пъзели трябва да си водите бележки за определени детайли, което е малко изнервящо. Говорът е доста сполучлив, а анимираните персонажи, с които ще водите разговори, са направени много професионално, в ярък контраст с "каменните" герои от Cryo-вските куестове.

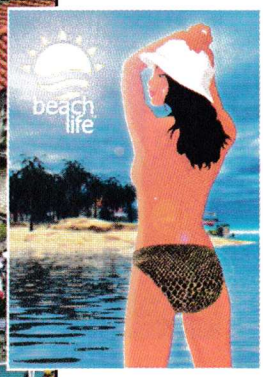
Ако не си падате по агресията, обичате да мислите или иначе казано сте жена, мога да ви препоръчам без уговорки Nancy Drew: Secret of the Scarlet Hand.

Графика	7
Звук	7
Геймплей	6
Общо	7



Приятна игра, но нищо изключително

■ Deep Red/Eidos ■ www.deepred.co.uk ■ P 450, 128 MB RAM ■ симулация ■ 1 CD



Тази игра се разпространява в Северна Америка под наименованието Spring Break. Не знам защо от Eidos са направили това – възможно е да има някакви проблеми със запазените марки. Както и да е – ако видите горното заглавие, можете да бъдете абсолютно сигурни, че е същата игра, независимо какво ви убеждава този, който иска да ви я продаде.

Генко Велев
G_velev@pcclub-bg.com

Това, че можете да я намерите под две различни заглавия, не променя нищо съществено. Просто английската компания Deep Red е направила приятна игра, но няколко недостатъка ще ѝ попречат да се нареди сред хитовите заглавия. Някои от тези недостатъци са поради липса на опит, но други будят недоумение... Но да караме по ред.

Ако още не сте разбрали – Beach Life представлява сравнително забавна симулация на морски курорт. Разполагате с поредица от няколко острова, на които ще трябва да се справите със строежа и развитието на различни курортни селища с различни цели и задачи. Имате на разположение дванадесет сценария за сериозна игра плюс още дванадесет тип "sandbox" (или поне трябваше да са дванадесет – аз както и да ги броя, все стигах до с един по-малко). Сценариите тип "sandbox" всъщност преповтарят "сериозните" мисии, но без да имате цели за постигане и без да сте ограничени във времето. Самите острови се различават по климат, терен и опасности за непредпазливия турист. Ще ви заплашват силни и коварни течения (за спечелването на един от ранните сценарии се изисква да не се удавят повече от петима туристи за пет дни!), медузи, огромни акули или дори такива тривиални проблеми като лошокачествена вода за пиене. Климатът също може да ви бъде враг – няколко дъждовни дни и повечето туристи ще ви напуснат в състояние на крайно раздразнение.

Първото впечатление от графиката на играта няма да ви хвърли в екстаз. Тя не е лоша, но би била връх преди пет-шест години. Можете да я играете на няколко разделителни способности и ако си изберете максималния подходящ за монитора ви режим, нещата стават практически поносими.

Гледката става доста по-красива през нощта – когато всичко се изпълва със светлини и купонджии – тогава си признавам, че направо всичко изглежда великолепно... Но не се опитвайте да използвате функцията "zoom". Първо – не ѝ намерих някакво практическо приложение, и второ, всичко се размазва и се превръща в нескопосани мърдащи пиксели. Аз поне се опитах да разгледам в близък план природните дадености на няколко мацки по праш-

ки – и бях безкрайно разочарован.

За сметка на това музиката наистина е лайф – или по-точно може да стане лайф, тъй като всичко е mp3-ки и можете да си използвате любимите парчета. "Ще пипна тук..." щеше да върви идеално, ако производителите не се бяха изложили с изображенията отблизо. От особен интерес щяха да са спасителките – защото те всички са от женски пол (на мен ми се появи само един мъж – фамилията на който беше Hasselhof) – и както можете да се досетите, до една са в яркочервени добре изпълнени бански костюми.

Сградите, които можете да строите, са типични за всички подобни игри. Имате само един хотел, който винаги е наличен в началото на сценария, но можете да добавяте "accommodation blocks", всеки от които има капацитета на половин хотел. Производителите твърдят, че в курорта ви може да има до 4000 души, но едва ли е възможно без cheats да го постигнете на практика – просто защото мястото винаги ви е доста ограничено и не виждам как може да поберете цели 80 броя accommodations blocks плюс многобройните допълнителни сгради, необходими за нормално фунциониране.

Най-необходимата сграда е електроцентралата

По непонятни причини курортите ви не са свързани с централно електроснабдяване и осигуряването на достатъчно енергия ще ви е честа грижа. Другите сгради, без които няма да можете, са cleaner shack, toilet rooms и mechanical hut. Ще се наложи да строите и general store – зад това гръмко наименование се крие не "склад за генерали", а лавка, която да продава лосион против слънчево изгаряне. Задължително е да построите и няколко спасителни поста, медицинска служба и помещение за охраната, а след това вече идва ред на различните сгради за развлечения и за храна и напитки. Те се делят (неофициално) на две категории – за обикновените туристи и за по-претенциозната клиентела. Например на разположение имате зала с ротативни и електронни игри, но имате и казино. Обикновените туристи нямат нищо напротив да си хапват beach-burgers и да си пийват наливна бира, но тузарите ще искат ресторант. За сметка на това пък на богатите можете да им надуете цените – стига да успеете да задоволите прищевките им.

За да се измерва нивото на курорта и на всяка сграда поотделно, са предвидени звезди – от една до пет и паралиите не се задоволяват с помалко от четиризвездни атракции. Забавен детайл е, че са предвидени различен брой звезди за жените и за мъжете – например жените са много по-доволни от наличието на плажни душове, докато за мъжете една хубава бира е за предпочитане.

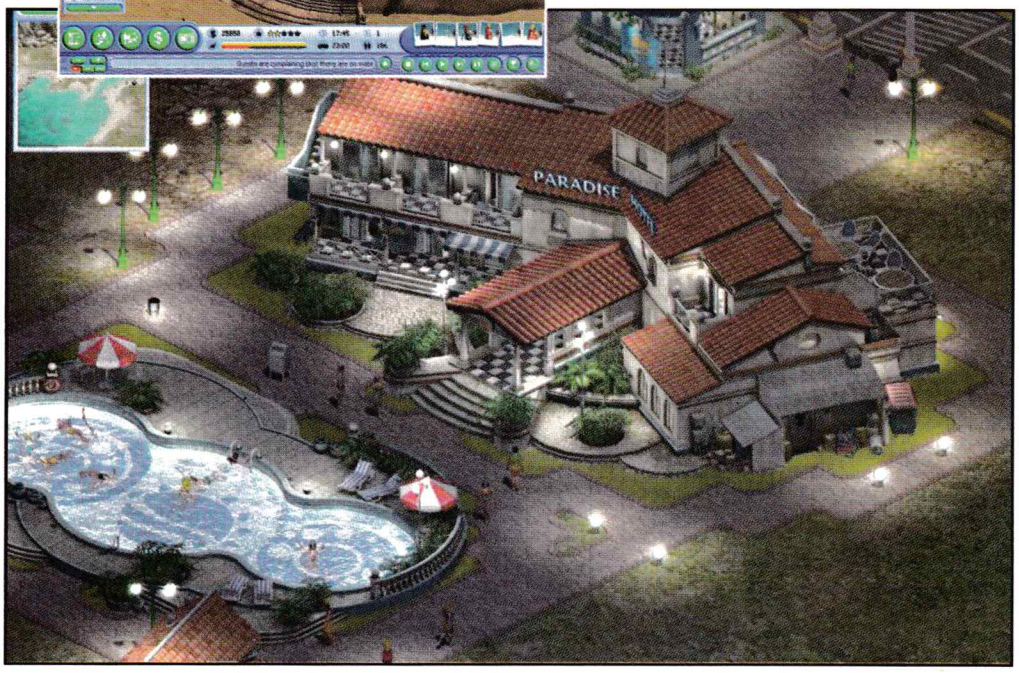
За съжаление сега стигаме и до недостатъците. Вече стана въпрос за не съвсем адекватната графика,

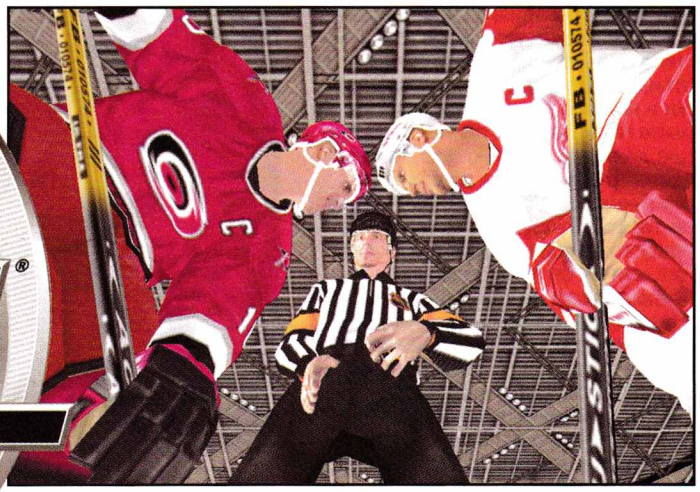
но има един друг по-сериозен недостатък – лошото AI на работниците. Под работници се разбира само обслужващият персонал за целия курорт – защото различните магазини и атракции си идват с готови продавачи и за тях нямате никаква грижа. Проблемите обаче се проявяват при механиците, чистачките и спасителите. Имате възможност да им определите работно време – така че винаги да има дежурни механици и чистачки, можете и да включвате и изключвате различни типове задачи на всеки един от тях. Не можете обаче да им определяте работен район – а те самите се справят безкрайно лошо. Независимо от наличието на многобройни кошчета за отпадъци около павилионите винаги е много мръсно – освен ако не си играете непрекъснато ръчно да прехвърляте чистачките до боклука или не пльоснете сградата им до самите павилиони (а когато се замърсят обществените тоалетни, около тях започват да брънчат рояци от тлъсти черни мухи). Подобно е положението и с механиците. На теория всяка сграда има обозначен период, през който трябва да се подлага на инспекция и профилактичен ремонт – на практика електроцентралата ще ви скъса нервите, тъй като вечно ще се налага пак ръчно да размърдвате затлъстелите от мъзелуване задници на механиците. Колкото до спасителките пък – в сериала може и да припкат пъргаво към морето, но в играта никакви ги няма – един от курортистите ми се удави точно под носа на поредната Памела Андерсън, която странно защо точно в този момент реши да се отправи съвсем в противоположната посока.

Графика	8
Звук	8
Геймплей	7
Общо	7

Има и някои големи странности около икономическите зависимости в играта. Например стартовата продажна цена на един бургер е $5,00 – и от тях $4,90 бяха печалба. При това аз не трябваше да плащам никакви заплати за работещите в павилиона (които би следвало да са поне трима души, тъй като павилионите от този тип работят нонстоп). Странно е и как така четирима строители за един час и петнадесет минути (курортно, а не игрално време) построяват една средно голяма сграда... Но все пак става въпрос за игра и всичко това може да се приеме, че е направено за по-добро балансиране на стратегическия елемент.

Въпреки недостатъците си Beach Life представлява много добър първи опит и ако има expansion или втора част, се надявам сериозните проблеми да бъдат отстранени – включително и да е възможно задаването на команди по време на пауза – един недостатък, тъпо и упорито присъстващ в игрите на огромен брой реномирани производители!





EA Sports отново са се постарали за автентична атмосфера по време на мачовете.

Нова година, нов късмет за EA Sports

■ EA Sports ■ nhl2003.ea.com ■ P3 500 MHz, 64 RAM ■ sport ■ 1 CD

НА ДИСКА

■ На диска към списанието ще намерите демо на NHL2003, в което можете да изиграете една пълна среща от сезона.

Преди всеки мач ви очаква кратко лазерно шоу.

Такива мелета често водят до куриозни голове.

Както стана традиционно за този сезон, и тази година EA Sports започват да бълват традиционните нови издания на своите спортни игри. След американския футбол сега дойде ред и на хокея, а следващия месец ни чака новата FIFA.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Че поредицата NHL е най-добрата хокейна игра за всички платформи, е ясно от години. Че EA Sports обгръщат именно тази игра с особена любов и старание, също не е тайна за феновете на хокея. По мнението на повечето спортни маниаци именно NHL винаги е била най-иновативната и най-добре изглеждаща спортна игра на Electronic Arts. Затова поредното издание се чакаше с определен интерес. След инсталацията обаче следва леко разочарование. Новостите този път се държат в граници и на практика получавате същата игра като миналата година с леки козметични промени. Все пак EA Sports не са го ударили съвсем през просото. Естествено в NHL2003 ви очакват актуалните отбори от северноамериканската хокейна лига с всичките им суперзвезди, които са пресъздадени по-автентично от когато и да било. Тук трябва да вметна, че допълнителните анимации на лицата на играчите от NHL са довели и до една редукция. От играта е отпаднал редакторът, който ви позволяваше да променяте лицата на хокеистите и да вкарате собствената си снимка или тази на играч, които не играе в лигата. Иначе като цяло графиката не е променяна особено, но в интерес на истината и миналогодишната версия на NHL вече бе на световно равнище и поне със сегашния хардуер на домашните компютри трудно може да се постигне кой знае колко повече. Отделните играчи са направени със сериозно количество полигони и са анимирани почти перфектно. Както може и да се очаква, преди всеки мач има кратко лазерно шоу, а бодичековете на леда са почти като истински. Единственият сериозен пропуск и тази година е публиката. Тя продължава да е 2D-тапет като само на отделни моменти се виждат ентусиазирани зрители в истинско 3D. За съжаление това си личи и леко дразни особено на фона на иначе перфектната визия на играта.

В геймплея новостите са повече, но честно казано, не са особено фрапиращи. Може би най-важната е, че играчите вече владеят така наречения Dynamic Deke Control. Благодарение на него имате още по-голям контрол над вашите хокейски и така стават възможни ефектни дрибъли и унизителни изпълнения като пускане на шайбата между краката на опонента. Друга новост е така нареченият "Game Breaker". Ако успеете да докарате публиката до екстаз, ще получите възможност за известно време да водите вашия актуален играч с пълна скорост, докато противниците са в забавено темпо като на телевизионно повторение. Иначе от EA Sports тръбят, че изкуственият интелект на вратарите е подобрен също както и физиката на шайбата, но това вероятно ще бъде забелязано само от напълно закоравели фенове на NHL.

Видовете игра също са запазени, като отново отсъства опцията просто да потренирате. Имате възможност да изиграете отделен мач, международен турнир, плей-офи или пък да се правите на мениджър в рамките на 10-годишен мандат.

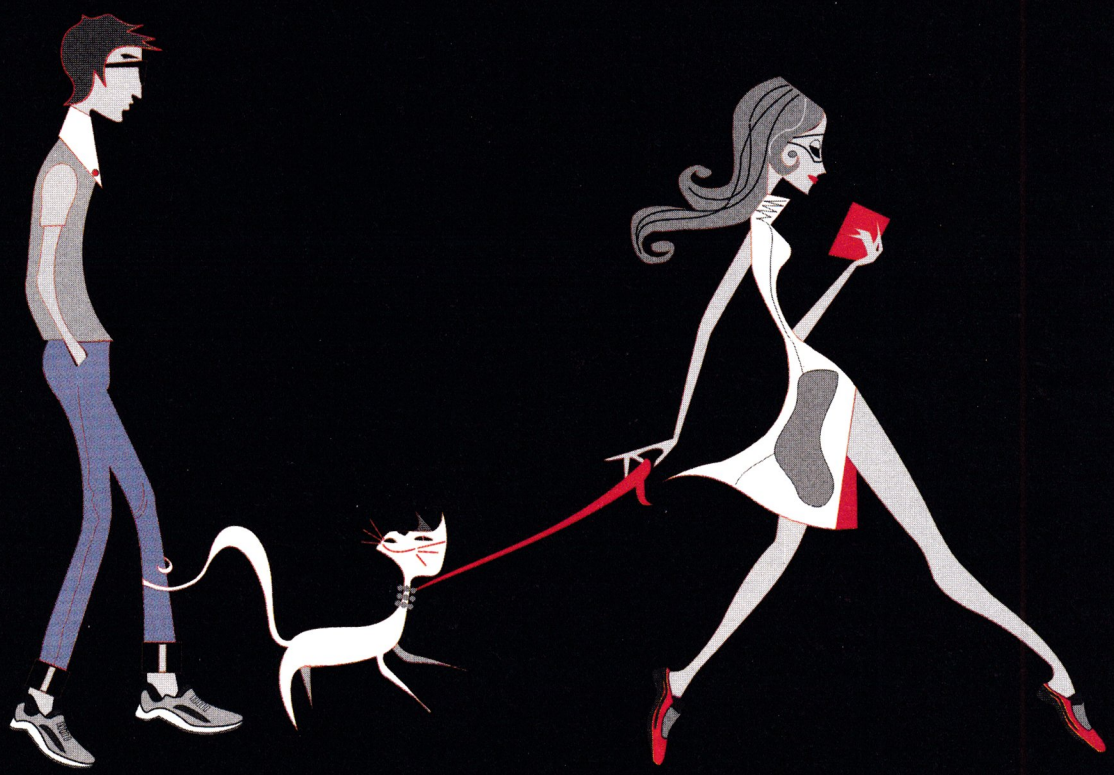
Реално погледнато, NHL2003 не предлага достатъчно новости, за да привлече собствениците на миналогодишното издание, които не са луди фенове на хокея. Запалянковците така или иначе ще си купят играта дори само заради актуализираните състави, а тези, които още не са усещали магията на NHL, е добре да хвърлят едно око на демото от диска към настоящия брой на списанието. Вероятността да се запалите по този твърд спорт е доста голяма, а по-добра от NHL2003 в бранша така или иначе няма.

Графика	9
Звук	9
Геймплей	9
Общо	9

ПЪТЕВОДИТЕЛ ЗА КУЛТУРА, РАЗВЛЕЧЕНИЯ И РЕКЛАМА

КОМПАС

седмичен



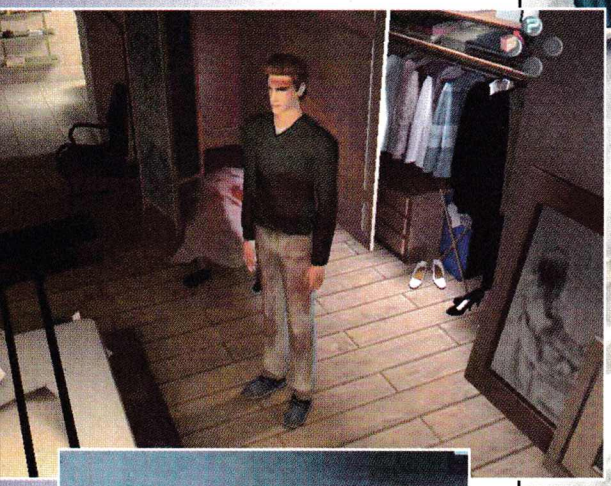
ЗА ПРАВИЛНА ОРИЕНТАЦИЯ !!!

Largo Winch

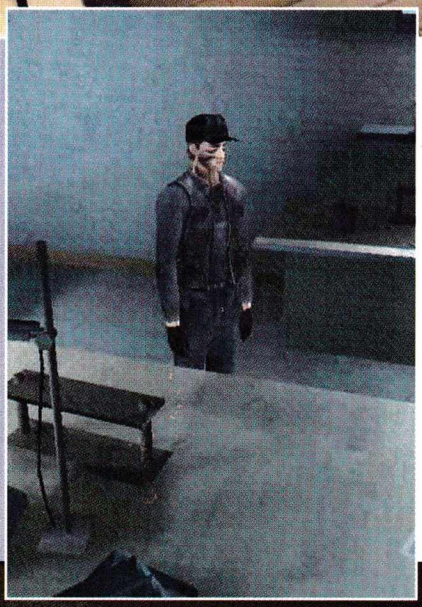
Добра игра по телевизионен сериал - не мога да повярвам!

■ Ubi Soft ■ www.ubi.com ■ P3 300, 64 MB RAM, 310 MB HDD ■ куест ■ 1 CD

Защо ли предчувствах, че ще се забъркам в нещо подобно?



Декорите са красиви, може би най-красивите, които съм виждал в куест, реализиран с "подвижна камера".



Мултимилионер или командос от елитна спецчаст... Просто поредният американски супер-герой – Ларго Уинч.

Играта започва с хай-лайф парти по случай новия хуманитарен проект на компанията Group W.

Кой е Ларго Уинч? Млад мултимилионер, чаровен плейбой, човек на решителността и делата... Главен герой от комикс, по-късно вдъхновил и едноименен сериал, който, дори в момента върви по един от нашенските телевизионни канали. Сега геймърите също имат честта да се запознаят с Ларго Уинч – звездата на едноименния куест, разпространяван от Ubi Soft.

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

От самото начало ще забележите, че тази игра не прилича съвсем на типичните куестове, които сме играли напоследък на PC. Интерфейсът е странен, пригоден по-скоро за геймпад, отколкото за клавиатура, в присъстват и някои "псевдо-екшън" елементи – например епизодични тактически битки с противници в стила на конзолните ролеви игри. Да – понякога, макар и рядко, куестове се правят и за конзоли. PlayStation-ският произход на играта Largo Winch е съвсем очевиден, но трябва да признаем, че PC-конверсията е безукорно направена.

Играта е пренесена от версията си за относително модерната конзола PlayStation 2, което обяснява доста добрата графика – за пръв път виждам толкова красив куест, при който декорите не са предварително рендерирани, а гледната точка е подвижна. За повечето PC игри в жанра авторите предпочитат да използват статични, предварително рендерирани декори (Syberia), а малкото експерименти с подвижна камера и рендеринг в реално време досега водеха до доста жалки резултати (Simon 3D). За щастие в Largo Winch можем да видим как точно трябва да се прави подобна игра – както декорите, така и героите изглеждат много красиво, при това съвсем не е необходима кой знае колко мощна машина, за да им се насладите.

Group W

Това е името на огромната корпорация, начело на която стои бизнесменът-авантюрист Ларго Уинч. Бляскави партита, скъпа техника, красиви жени, заговори и интриги, както личностни, така и глобални, всичко това в типичния стил на американските "сапунки" – това бе първото впечатление, което ми направи

играта. Нямам идея каква е тематиката на едноименния филм, но 10 минути след като пуснах играта реших, че той ще е нещо като хибрид между произволен сериен трилър и "Дързост и красота". Но нека това първоначално, леко разочароващо впечатление не ви отблъсква от играта, защото тя наистина си струва. Няма да се впускам в преразказ на историята, за да не ви развалям удоволствието сами да я разкриете, но ще ви кажа, че до самия края фабулата става все по-интересна и задълбочена. Ще пътувате на екзотични места по целия свят, за да откриете и спрете един грандиозен заговор, за да спасите живота на милиони хора и личната репутация на Ларго...

Освен с ексцентричния млад милионер, играта ще ви запознае още с цяла тумба интересни образи. Струва си да кажем по две думи за най-близките приятели на главния герой – хакера Керенски, бивш служител на КГБ, сега компютърен спец в Group W; женкаря Саймън – приятел на Ларго, с богат опит от криминалното си минало; бойната експертка Джой – ветеран от ЦРУ и ваш личен бодигард в по-рискованите ви начинания. Това са най-доверените ви хора, на които трябва безусловно да разчитате в критичните ситуации. Естествено, най-важни за успеха ви си остават вашата съобразителност, упоритост и комбинативно мислене, както във всички добри куестове.

Интерфейсът и геймплеят

За управление на главния герой в играта не се поддържа мишка, точно както в Monkey Island 4 или Grim Fandango. Ако притежавате геймпад, най-добре да използвате него, иначе ви остава клавиатурата. За улеснение на играча са предвидени два режима на управление на движенията на героя – абсолютен и относителен. След като посвикнете с малко странно подбраните клавиши, които се използват за задаване действията на героя ви, съвсем ще забравите за конзолния произход на играта.

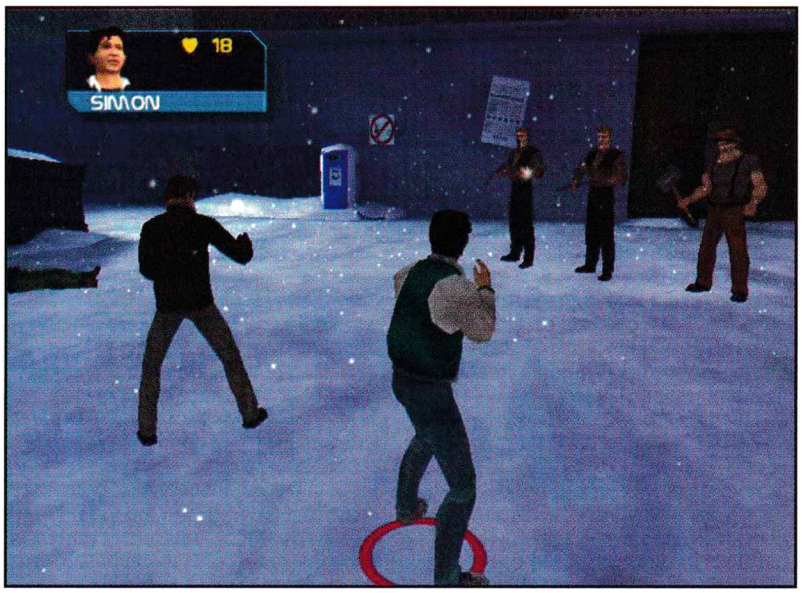
Както във всеки куест, така и тук, ще имате възможността да събирате най-различни предмети, да ги комбинирате, да ги използвате за решаване на загадки, да разговаряте с другите персонажи и т.н. В Largo Winch присъстват и много мини-игрички, които приятно разнообразяват и освежават геймплея. Така например, когато стигнете до братска Русия, ще имате възможността да поиграете на покер, за да измъкнете ценна информация от един тамошен мужик. По-късно в играта ще ви се наложи да подредите картинен пъзел. Също така ще се правите на "L33T H4X0R" (сиреч хакер, ама казано на "хакерски език"), като самото "хакване" представлява забавна и на моменти доста трудна логическа игра. Битките в играта, както казах и по-горе, кой знае защо напомнят донякъде на тези от конзолните ролеви игри и са своеобразно тактическо предизвикателство – трябва да избирате между няколко типа атаки и да се възползвате от специалните таланти на приятелите на Ларго, за да си осигурите превъзходство. Тези и други подобни "некуестаджийски" елементи се редуват с решаването на пъзели и разплитането на мистерии и правят играта още по-интересна.

Повечето загадки са лесни и няма да затруднят дори начинаещи играчи. Като допълнителна помощ можете да използвате джобния PDA на Ларго, където героят ви си води кратки бележки, които често са много полезни "подсказки" (хинтове) за преодоляването на следващите препятствия. Въпреки че отделните загадки са прости, изиграването на цялата игра е сравнително добро предизвикателство, защото тя предлага по-дълго игрово време и повече на брой загадки, от почти всички куестове, излезли напоследък. Освен това играта е нелинейна и имате чувството, че наистина правите нещо, а не просто следвате нишката на предварително фиксиран сценарий – например между отделните свои пътувания по далечни краища на света, като глава на своята корпорация Group W, Ларго взема ключови бизнес-решения – дори да сбъркате тук, няма да загубите играта, но за сметка на това по-късно в играта ще узнаете точно колко струва вашият икономически нюх. Някои загадки могат да бъдат разплетени по няколко алтернативни начина, често с различен краен резултат и последствия.

Напредвайки в играта, не забравяйте периодически да се записвате, защото главният герой Ларго може да загине, ако направите критична грешка. В много игри от жанра този елемент на "смърт" изглежда някак си не на място, но в Largo Winch само допринася за напрежението и тръпката от играта, сюжетът на която, особено към края, се доближава до идеалния екшън-трилър. Това е основната причина, заради която си струва да изиграете Largo Winch, още повече, че добрите куестове не излизат чак толкова често, че да ги пренебрегваме... И ако в самото начало играта ви заприлича просто на епизод от безкраен телевизионен сериал или "сапунка", само стискайте зъби – обещавам ви, че усещането скоро ще премине.

Малатестано – малко градче в неизвестна част на Европа.

Графика
8
Звук
8
Геймплей
8
Общо
8



Битките като тази не са типични за жанра на куестовете, но внасят приятно разнообразие в геймплея.

Този видеозапис е завещанието на стария мултимилионер Уинч – бащата на вашия герой.

Emperor
Rise of the Middle Kingdom

От Рим през Египет, Елада и Атлантида до Древен Китай

■ Impressions Games/Sierra ■ emperor.sierra.com ■ PII 400, 64 MB RAM, 4 MB Video Card ■ симулация ■ 1 CD

Тази игра за пореден път ме накара да се замисля колко е нескопосано и формално преподаването на история в нашите училища. Може да се научи, че древните китайци са изобретили хартията, компаса, копринта, порцелана и барута и са изброени няколко от най-видните императорски династии и толкова! Нищо, което да предаде истинската атмосфера на някогашната славна китайска империя, да създаде представа за реалния живот и да отговори на такъв елементарен въпрос – защо точно в Китай са създадени тези открития? И защо на "модерната" Европа са били нужни хиляди години, за да се сдобие с тях?

Генко Велев
G_velev@pcclub-bg.com

Графика	10
Звук	7
Геймплей	9
Общо	9

Няма да откриете отговор на тези въпроси в новата Emperor: Rise of the Middle Kingdom – но поне отчасти ще можете да почувствате тайнствената и екзотична атмосфера на Далечния Изток! Предполагам, че читателите са запознати с основните принципи, върху които се основават игрите от прочутата "фараонска" поредица на компанията Impressions Games. По тази причина (а и поради липса на място) ще наблегна основно на разликите спрямо предшестващите части – и най-вече на тези дребни елементи и подробности, показващи Древен Китай в истинската му светлина.

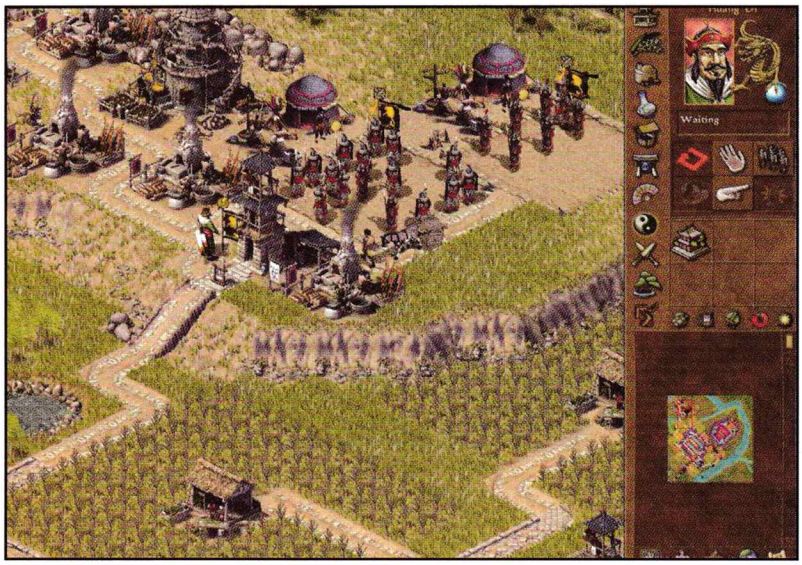
Заслуга за това има и великолепното въвеждащо филмче – и докато го гледате, е много трудно да си представите, че се пресъздават събития отпреди повече от 4000 години! Да, защото single play кампанията започва през 2038-ма година преди новата ера и обхваща общо осем мини-кампании, проследяващи царуването на десет китайски династии в продължение на повече от 3000 години. Този период е разделен на три ери – бронзова, желязна и "стоманена". Първата от мини-кампаниите служи и за tutorial, като е снабдена с подробни указания какво може и трябва да направите и как да го направите. И да не пропусна – освен това върху диска на играта ще намерите и пълното ръководство като PDF файл. Преди да започнете каквато и да е игра обаче ще трябва да си изберете и име – като отново разполагате и с набор от имена на реални исторически личности. Аз също си избрах име на реална историческа личност, невключена обаче в списъка – Dee Jen-Djieh! Звучи ли ви познато? Не? Може би защото е известен най-вече като Judge Dee. Наистина е реална историческа личност – магистрат от времето на Династията Tang и станал популярен в останалата част от света благодарение на един европейски дипломат и писател – Robert Van Gulik. Не знам какви успехи е имал Ван Гулик като дипломат, но като писател е създал поредица от великолепни детективски романи с главен герой Съдията Дий, като е използвал за основа различни китайски истории и предания. Главната заслуга на Ван Гулик е в това, че е успял да пресъздаде в романите си истинската атмосфера на Древен Китай, като въпреки това всичко е разбираемо и близко на съвременния читател. И сега – защо споменах за тези романи? Ами просто защото открих в играта подробности, които ми бяха познати именно от тях и за които нямаше нито дума в нашите учебници по история.

Малък луксозен квартал.

Войниците ви могат да избиват дивите зверове.

А сега обратно на играта – на пръв поглед тя много прилича на предишната част – и това наистина е така. Има и обаче няколко принципни разлики, недостатъчни за напълно нова игра, но достатъчни, за да въведат сериозни промени в геймплея и правещи задължително изиграването на tutorial-а. Разбира се, запазен е основният принцип – наличието на плебейски и елитни квартали и нуждата от определени видове храни, промишлени изделия, забавления и религия за развитието на кварталите. Бързо ще забележите обаче и двете принципни разлики

Герой-предтеча ще помага за отбраната на града.



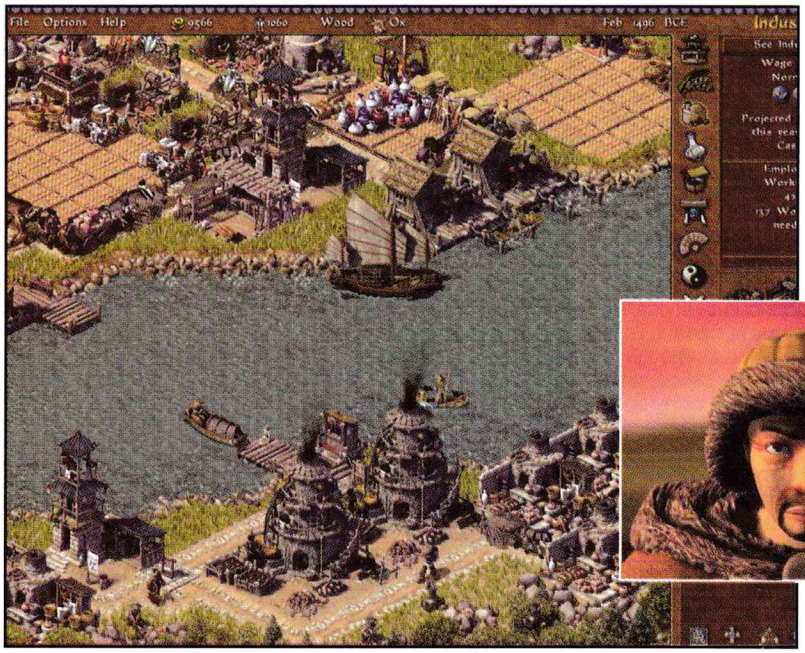
– наличието на вътрешни градски стени и изменението на "противопожарните" правила.

Бях чел за тези вътрешни стени в романите на Гулик. Те служат за разделянето на различните квартали – плебеите, богатите квартали, работилниците, складовете и пристанищата (и кварталите на удоволствията, липсващи в играта – което си е сериозен пропуск). Тези стени напълно "отрязват" абсолютно всякакви неблагоприятни въздействия – но пропускат всичко положително. Това сериозно променя начина, по който се разполагат сградите – сега вече не е проблем да разположите складовете плътно до жилищата и пазарищата. Нещо повече – когато подобна стена пресече път, автоматично се появява порта, която работи като регулируем roadblock – пропуска всички работници, които имат конкретна цел и спира останалите – но можете да разрешите допълнително на някои от останалите работници също да минават безпрепятствено.

Другото сериозно изменение е на противопожарните правила

Китайските сгради са били строени основно от дърво, което ги е правило силно пожароопасни (но в играта често се и срутват). За да ги предпазите, трябва да строите "inspector's towers", които генерират "inspectors". Цял куп сгради обаче вече са неуязвими от огън и срутване. Такива са всички селскостопански сгради, с изключение единствено на "fishing quay" (който е в същото меню). Това е доста странно решение – още повече, че фериботният пристан, който много прилича на рибарския кей, също спада към неуязвимите сгради. Не са застрашени от огън и всички защитни съоръжения и военни сгради – с изключение на "weaponsmith" (тази работилница е във "военното" меню, но очевидно е производствена сграда). Извън опасност са също мостовете и всички сгради, свързани със строежа на monuments.

Единственият недостатък на играта са слабите коментари, които чувате от хората по улиците. Тези забавни реплики в предишните игри допринасяха много за приятната атмосфера по време на игра. За сметка на това поне музиката е добра и допринася за създаване на екзотично настроение на играчите.



Варварите са постоянна опасност.

Друга новост, която в началото изглежда важна, е въвеждането на "Feng Shui". Древните китайци са вярвали, че всяка сграда е свързана с някой от петте елемента – water-fire-metal-wood-earth. Теренът, в зависимост от особеностите си, също принадлежи към някой от елементите – и за да бъде сградата построена в "хармония", е необходимо елементите да съвпадат. Сега като опитате да строите нещо, теренът под него ще се оцвети в зелено (хармония), жълто (неутрално) или червено – взаимоизключващи се елементи и невъзможен строеж. Това изглежда много важно, но за практически цели

можете изцяло да го... пренебрегнете! На моя отговорност!

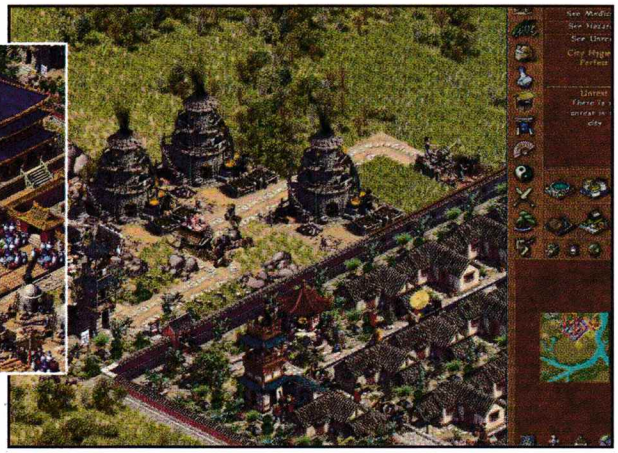
Защото ефектите от постигане на хармония са много малки и се проявяват едва при много дълга игра – но проблемите, които ще си създадете, ако се опитате да строите само на "зелено" са огромни и се проявяват веднага! Но разбира се, можете да се опитате и да създадете изцяло хармоничен град – просто като специално предизвикателство за някой сценарий или open play игра.

Повечето от другите новости са или козметични, или е лесно да ги научите в движение по време на игра. Например вместо богове имате "герои", които са по трима за всяка религия (будистка, конфуцианство, даоизъм) и трима "предци" (ancestral heroes). Можете да имате само по един герой в града си и също както боговете от предишните игри наличният герой ще ви помага за някои начинания. Честно казано обаче, практическата полза от тях рядко си заслужава усилията – освен ако не ви трябва за спечелването на сценарий. За да призовете герой, трябва да правите периодични "приношения" (homage); предците герои обаче могат и да се разгневят и да предизвикат нещастия – затова на тях обикновено е добре да се правят периодични приношения дори и да нямате намерение да ги призовавате.

Вместо да изброявам подробно останалите дребни разлики и тънкости реших че ще е по-добре да ги опиша под формата на hint and tips. Някой от тези тънкости ги разбрах по трудния начин (след като ми се

Стена отделя луксозния квартал от промишлената зона.

Леярните за бронз не пречат на отделения със стена град.



разбяга целият град поради срутилата се мелница), други пък ги прочетох по различни фенсайтове и форуми, а някои ги има дори и в ръководството (кой пък ще седне да чете сега и ръководство?).

В началото на играта трябва да си изберете зодиакален знак. Ако по време на съответната зодиакална година (или един път на всеки 12 години) проведете новогодишен фестивал – китайската Нова Година е през м. февруари, ще получите подарък, като имате възможност за известен избор. Фестивалът обаче струва доста скъпо – около 1/5 от броя на населението в пари и 2/5 единици храна, така че избягвайте да го правите без истинска нужда, ако имате голям град.

Населението ви има нужда от пет "степени" храна – "bland" (приготвена само от един продукт), "plain" – от два продукта и т.н. Четвъртият вид може да се направи от 4 продукта или 3 продукта и 1 подправка, а петият – от комбинацията 4+1 или 3+2. Имайте предвид, че петият вид не е необходим за развитието на града, а само повишава показателя "health" на населението. За да се продава обаче, в нужната храна ВСИЧКИ необходими продукти трябва да са в ЕДНА мелница (mill). Два продукта в две различни мелници ще ви дадат възможност само за най-простото ястие. Освен това market работниците не могат да вземат храни директно от складове или trading posts.

Една селскостопанска ферма се състои от централна сграда – една и съща за всички култури и поле с посеви около нея. Обикновено дори и ферма с пълен брой работници не може да обработи максималното възможно поле – по тази причина е по-изгодно да комбинирате посевите от две и дори три култури, тъй като различните посеви имат различни времена за обработване и прибиране. При фермите за други продукти можете да припокриете част от терените.

Почти всички степени на развитие на къщите изискват по две "неща" за еволюирането си. Безсмислено е например да пускате "plain food", ако нямате запаси и от "hemp" или "Appetizing food" без "ceramics".

Нещо специално е начинът, по-който се движат така наречените "roaming walkers" – те всеки път изминават определен брой "квадратчета", след което се обръщат и се връщат в съответната сграда винаги по НАЙ-КЪСИЯ път – но дори и по-време на завръщането си пак оказват влияние върху околните сгради. Броят квадратчета е различен за различните професии и е между 30 и 49 (market peddler). Освен това някои от сградите могат да еволюират, ако се повиши привлекателността на околността, генерирайки втори roaming walker. Тези сгради са две – inspector's tower и watchtower. Кладенецът (well) също може да еволюира, но това само подобрява хигиената в снабдяваните с вода къщи. И нещо важно – луксозните къщи имат собствени кладенци и не се нуждаят от външен източник на вода.

Сградите, които създават положително влияние, са: всички луксозни къщи (освен "abandoned"), всички религиозни сгради, всички увеселителни сгради (включително и училищата, за разлика от предишните игри), Administrative City и Palace, Well, Herbalist's Stall, Acupuncturist's Clinic и всичко от менюто Aesthetics – включително и вътрешните градски стени (Residential Wall).

Портата на крепостните стени (Gate) изобщо не пропуска roaming walkers. Това го пише в ръководството, но аз го разбрах по трудния начин – когато една натъпкана до покрива мелница се превърна в развалини. Освен това самата крепостна стена изпълнява ролята на road, но само за нуждите на отбранителните кули (за запълването им с персонал и войници). Ако имате голяма безработица, запълването на крепостните кули с персонал е добър начин да създадете работни места. Ако сте добър градоначалник обаче, не би трябвало да имате повече от 2-3 % безработни и обикновено кулите ви ще са празни. Не забравяйте да ги запълните, когато получите едномесечното предупреждение за нашествие.

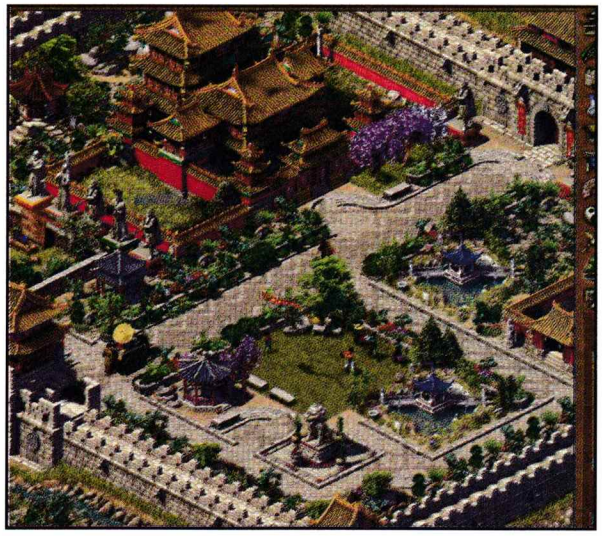
За да създадете военен отряд, трябва първо да построите съответния форт. Не може да строите форт обаче преди да имате Administrative City. Броя на възможните фортове е един за наличен Administrative City, един за построен Palace и по един или два за всяка луксозна жилищна сграда без най-малките – но не повече от 12 форта.

Една тънкост, когато строите Monuments – работилниците ви могат да се снабдяват с материали директно от производителите. Строителни материали за Монументите обаче могат да се докарат само от warehouse. Понякога се налага да предприемете специални мерки – например да изключите цяла промишленост за кратко, за да принудите работниците да вкарат материали и в складовете.

Една от разликите между Emperor: Rise of the Middle Kingdom и предишните игри е, че вече можете да изключвате и включвате всяка сграда поотделно. Това позволява доста прецизно регулиране на производството и работната сила, но на моменти може да стане и досадно. Като решавате какво да построите, имайте предвид, че един източник за суровини може да снабдява две работилници за преработка.

За играта могат да се напишат още доста неща, но повечето от тях могат да се прочетат и от великолепната on-line help, типична за поредицата. Може би трябва да се отбележи и това, че сега за пръв път съществува и възможност за игра в мрежа – но това едва ли ще развълнува голям брой българи. Като солова кампания обаче е интересна и си струва да се изиграе или поне да се изпробва най-сериозно!

Веселие и радост около Палата на Императора.



Никола Икономов
da7boss@hotmail.com

MAFIA

Добре дошли в "семейството"

■ Illusion Softworks/Gathering of Developers ■ www.godgames.com
■ 450 MHz Pentium II, 128 MB RAM, 32 MB Video ■ action ■ 3 CDs

НА САЙТА

■ На сайта на списанието можете да намерите пълния текст на материала за MAFIA от брой 18.

Първото нещо, което ме потресе в Mafia е сюжетът, защото, няма какво да си кривим душата – това е най-интересната и най-добре пресъздадената фабула, която ми попада в компютърна игра от мно-о-ого време насам. Макар и историята да е вдъхновена от филмови шедьоври като "Кръстникът", "Добри приятели" и "Недосегаемите", тя е толкова умело разказана, че нито за миг не прилича на жалко копие пълно с клишета, а на самостоятелно постижение, което респектира класиките в жанра. Mafia през цялото време ви създава усещането, че играете в първокласен гангстерски филм – една наистина сбъдната мечта.

Първото впечатление, когато я пуснете, е за някакъв нагъл GTA-плагиат, но скоро ще видите, че научените от поредицата на Rockstar принципи няма да ви помогнат много тук, а и поради линейната структура на Mafia ви е необходим коренно различен подход.

И все пак, ако трябва да направим сравнение, Mafia е уникална смесица между двата най-добри модерни екшъна – Max Payne и GTA 3. Точно като в превърналия се в класика Max Payne, тук също е акцентирано много на историята и ефектните престрелки, а от GTA 3 е заимствана "плънката" на играта – виртуалният град и структурата на мисиите, които представляват смесица между равни порции каране и наземен екшън. Мисиите без преувеличение са сред най-доброто, което е видял този жанр. Те са така умело интегрирани в сюжета и всичко е толкова майсторски "скроено", че както вече казах, имате усещането, че "играете" филм, че проследявате ежедневието на един мафиот, че сте част от "семейството" и най-важното: че ви е грижа за това семейство. Няма да ви описвам задачите, които изпълнява симпатичният главен герой Томи Анджело, ще ви оставя да се изненадате, само мога да ви уверя, че много от мисиите ще оставят траен отпечатък в съзнанието ви. Бедни са думите, колко гениално са режисирани някои епизоди в Mafia – за първи път ще почувствате, че всичко е ужасно истинско и реалистично, макар и структурата да е напълно линейна.

Графика	10
Звук	9
Геймплей	9
Общо	9

Играта все пак не е напълно съвършена и има своите недостатъци, макар че те избледняват и губят тежест на фона на всички положителни неща. В Mafia практически отсъстват бъгове и единственият "технически" проблем са редки клипинг-недоразумения с потъващи текстури. Истинските минуси са другаде – в геймплея. Управлението на коли от 30-те е забавно в началото, а преследванията са фуриозни, но след пет-шест мисии ви се дощява да имаше fast forward-копче, с което да пропуснете карането и направо да преминете на екшъна. Непрекъснато глобяващата ви полиция, която ви спира дори за дреболии като превишена скорост и минаване на червено, също дразни неистово и скоро почвате на гледате на карането като досадно задължение, още повече че виртуалният град Лост Хевън не е интегриран напълно в действието, както е при GTA. Вторият проблем касае спътниците ви от семейство Салиери, които ви придружават в някои мисии. Въпросните мафиоти са като деца, които имат нужда от бавачка – те го отнасят прекалено бързо и вие непрекъснато трябва да играете ролята на жив щит и бронирен чувал, за да ги защитите, което допълнително фрустрира. Така например Поли редовно пуква, ако не го браните като "орлица" и когато той гушне букета, играта свършва – много тъпо! Най-дразнещото нещо в Mafia обаче е едно състезателно ниво а ла Формула 1 с болиди от 30-те, което е безумно трудно и дълго (цели 5 обиколки с най-злостните шикани, които съм виждал), което от малка екстра към играта се превръща в същинска мъка.

Ще ви направя предложение, на което няма да можете да откажете!

Ако се абстрахираме от тези неща, всичко друго е върхът на сладоледа. Най-великото постижение на братята чехи от Illusion безспорно е лъхащият на всяка крачка реализъм. Музиката създава уникална атмосфера – приятно джазче, малко суинг, едно-две култови танга, въобще все шлагери, които баба ми е слушала в младостта си. Графиката също не оставя поводи за недоволство – освен прекрасните интериори, хората в Лост Хевън надминават по разнообразие и анимация себеподобните си в GTA3. Говорът е супер професионален, мафиотите са точно като във филмите на Скорсезе, а по-специално гангстерът Поли е пълно копие на Джо Пеши. Въобще силата на Mafia е в детайлите – хилядите малки детайли, които, събрани заедно, образуват едно повече от задоволително цяло. Сега ме слушайте внимателно, капиш? Ще ви направя предложение, на което няма да можете да откажете, защото Mafia е единствената задължителна игра този месец, каквото и да се опитват да ви убедят колегите от останалите страници на списанието.

Jedi Out

Jedi Plus 3.5

Оценка: 9/10

Много, ама много интересен мод. Съдържа в себе си няколко други мода, и като цяло внася много голямо разнообразие в играта. Първо – вече може да се задава произволен цвят на острието на lightsaber-а, чрез отделна настройка на трите R/G/B компонента. Всичко това се прави от отделно меню. Директно е отключена възможността в процеса на игра да се активира двойният lightsaber (като този на Darth Maul от Епизод 1). Това присъстваше и в оригиналния Jedi Outcast, но малко "по-заровено", и се активираше само с чийтове. Друг интересен момент е опцията да се биете с два меча. Това не е чак толкова изключително, колкото може би звучи, но определено е забавно. По подразбиране е активиран и dismemberment-ът, т.е. възможността да се режат различни части от противника при двубой :). Лично на мен това много ми допада, но аз поначало съм си един леко садистичен тип, така че в края на краищата изборът си е ваш дали ще го използвате или не. Добавени са и купища "emoticon"-и, т.е. различни действия, които вашият герой върши, за да изрази някакво чувство. В случая те са от сорта на сядане на земята, целувки, кимане с глава, въртене на меча, и разни други перверзии като биене на шамари или падане на колене и молене за милост. Повечето от тях са много забавни, и могат да превърнат дори и най-сериозната игра в комедия. Представете си как един срещу друг се изправят, да кажем, Darth Maul и Mace Windu (ако, разбира се, сте си намерили съответните модели). Изведнъж, обаче, Darth Maul налита да целува противника си по кубето, а той от своя страна му завърта един шамар. Нещата определено изглеждат интересни, макар и леко дебилни.

Отключени са двата допълнителни бойни стила, които преди ги имаше само в сингълплейър – тези на Desann и Tavion, при които лайтсейбърът се държи само с една ръка. Т.е. освен познатите като "жълт", "червен", и "син" стилове, сега имаме и "лилав" и "оранжев", всеки от които със своите уникални специални движения. Те са единствените, които можете да използвате, ако се биете с два лайтсейбъра едновременно. Освен всичко останало, в мода е включен и модел на сенатор Падме Амидала, който не изглежда кой знае колко добре, но все пак е добре, че го има.

Иван Цирков
blader@pcclub-bg.com

Преди няколко месеца излезе продължението на Jedi Knight, под името Jedi Outcast. Играта се очакваше с голямо нетърпение и предварителните очаквания за нея бяха много високи. Най-интересното е, че те се оправдаха. Пазарният успех на играта, както и фактът, че използва модифициран Quake 3 енджин, просто предвещаваха появата на различни модификации за нея. А такива са вече факт, като при това много от тях променят коренно геймплея. Други пък добавят единствено нови модели на героите или нови звуци.

ForceMod

Оценка: 8.5/10

Много от нещата са същите, както и в предишния мод, което се дължи на факта, че това отново е пакет от модове. Присъстват различните цветове на лайтсейбър-а, както и двата допълнителни бойни стила, като обаче тук вместо "оранжев", имаме "зелен" стил със същите възможностите. Специалните удари и на двата стила са много ефектни, макар и да не вършат кой знае каква работа. Emoticon-ите отново ги има, и отново са си все същите. Двойният меч също е тук.

Голямата разлика обаче е в подбора на силите. Вече всяко умение може да бъде развито до 4-то ниво, а не до 3-то, както беше преди. Освен това не е проблем да се комбинират сили от светлата или тъмната страна. Добавени са и няколко нови нива на развитие като Sith Apprentice, Sith Lord, Jedi Lord, Ancient Master, и One With The Force. За последното ниво искам да кажа само, че има достатъчно точки, за да вдигнете всичките си умения на 4-то ниво. И то казвам "всички", имам предвид абсолютно всички – тези и на светлата, и на тъмната страна. Представете си само каква машина за убиване става тогава вашият герой.

Опасенията, че четвъртите нива на развитие на отделните умения ще са некадърно направени, са напразни. Всичко е достатъчно добре балансирано, така че хем да има смисъл от 4-тото ниво (а за да се качите към него, се изискват много, ама много точки), хем да не е прекалено силно, че да обезсмисля играта срещу такъв джедай.

Добавени са и няколко нови интригуващи момента. В оригиналната игра Mind Trick-а се контрираше ефектив-

cast Mods

Или пък hilt-ове (т.е. различни ръкохватки за lightsaber-ите). Има много изпипани модели на Darth Maul, Darth Vader, Yoda, Obi-Wan Kenbi или пък Count Dooku. Можете изцяло да си префасонирате играта така, че всички герои да са от Епизод 2, например, или пък от старата трилогия. Изключително е забавно да изправите един срещу друг, да речем, Darth Vader и Yoda. Но стига съм се отплесвал, ето и представяне на някой от по-интересните мултиплейър модове:

Забележка: в общия случай въпросните модификации изискват Jedi Outcast версия 1.03, т.е. преди да се инсталират, трябва да се ъпдейтне играта до тази версия, ако това все още не е направено.

1.0 Beta

но от Force Seeing на произволно ниво, ограничения имаше единствено в полето ви на зрение. Е, тук нещата са малко по-сложни. Играч, който има Force Seeing на ниво по-ниско от играча, активирал Mind Trick, просто няма да го види. И обратното – например Force Seeing на трето ниво ще ви позволи да видите играч с трето (или по-ниско) ниво на Mind Trick.

Включени са и JetPack-ове, за които съществуват множество настройки – с безкрайно гориво или не, ограничени за конкретен клас играчи (например за всички Fett-ове, т.е. Jango Fett или Bobba Fett).

Присъстват няколко модела на Clone Trooper-и, познати от Епизод 2. Различават се единствено по цветовата маркировка на броните си, определяща ранга им. Изглеждат доста добре.

Нова е възможността за използване на dual-phase lightsaber, т.е. най-общо казано "двуфазов" светлинен меч. Голяма разлика няма, само дето двуфазовият е доста по-дълъг, и съответно – по-опасен. Нанасяните поражения вече зависят и от самите мечове – по-големите са и по-мощни, и обратното. Скоростта на движение на играчите също зависи от размерите им – подребните са по-бързи. Горя от нетърпение да си сваля някой модел на Yoda и да го видя в действие :).

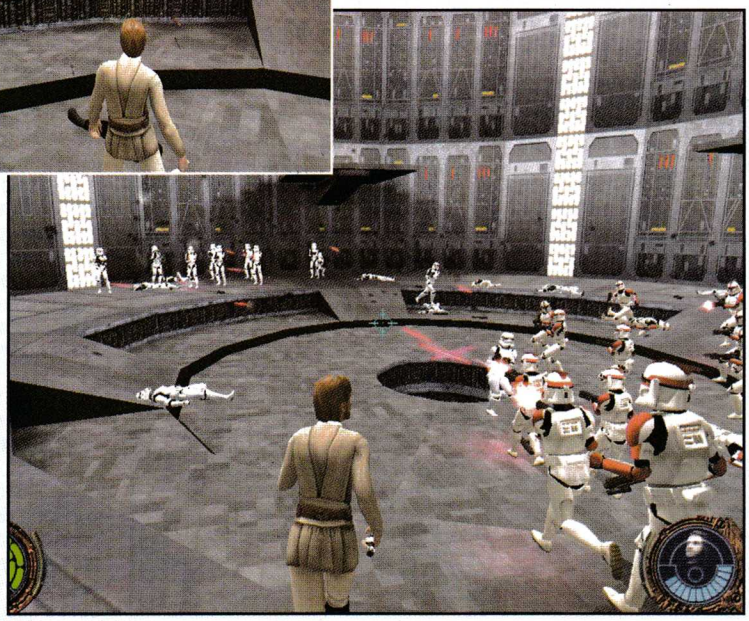
Star Wars Ep. 3: A Jedi's Worst Fear 3.0

Оценка 7/10

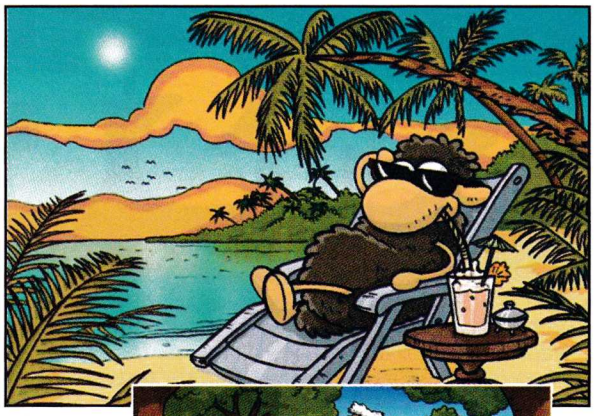
За разлика от другите модове, този тук подменя главно моделите в играта, а не самия стил. Съдържа в себе си и JediMoves модификацията, която пък преработва някои от движенията на играчите – например кълбото вече е странично превъртане във въздуха (някой да си спомня отново Darth Maul от Епизод 1?). Идеите са малко странни, например авторът твърди, че е преработил модела на Оби-Уан в такъв, какъвто би трябвало да изглежда в Епизод 3. Е, това ми се вижда много интересно, при положение, че все още никой не знае как ще изглежда Оби-Уан в Епизод 3. Всъщност тук той много прилича на образа си в Епизод 2 (защо ли?). Сред останалите герои си струва да се отбележат Yoda, Mace Windu, Anakin Skywalker (в прехода си към тъмната страна на Силата), и цял отбор Clone Trooper-и (същите, като в горния мод). Малко стряскащ за мен обаче беше първият ми сблъсък с Yoda в мултиплейър, тъй като зеленият мъник всъщност беше бая по-висок от мен. В сингълплейър нещата са нормални.

Episode 3 не претендира за нещо особено – даже може да се каже, че е доста посредствен. Интересното е, че подменя и моделите в сингълплейър, което придава нов облик на соловата кампания.

Ако сте фенове на играта, то няма начин да не намерите из интернет някой интересен мод и за себе си, дори и да не е от изброените по-горе. Между другото, всички тях, а и адски много други, можете да намерите на посочения по-горе адрес – http://www.jediknightii.net, така че не се колебайте.



Sven BØMWØLLEN



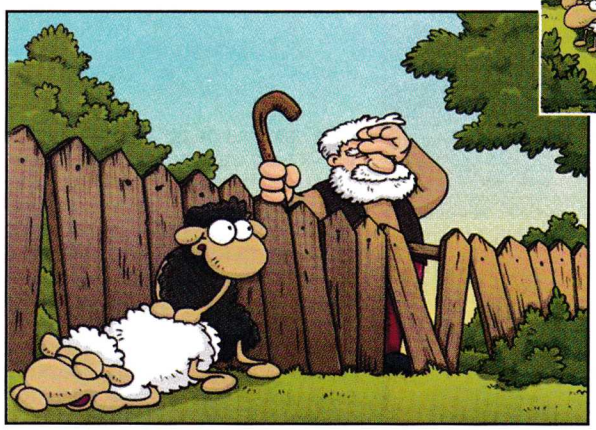
Безплатна игрица за черна овчица

■ Phenomedia ■ www.phenomedia.de ■ P2 300 MHz, 32 RAM ■ Arcade

"Аз сам си избрах тази съдба – вечната черна овца..."

Георги Даскалов
g_daskalov@mail.bg

Сигурно създателите на Sven Bomwollen изобщо не са и чували че някога някъде някаква си там българска рокгрупа, зовяща себе си Ахат, е изсвирила песен, в която главен лирически герой е овца, и то не каква да е, ами черна ("я, какво съвпадение, ама той и наш Свенчо е черен, така де, кафенее, ама и за черен може да мине"). Сигурно и вие си нямате представа защо, по дяволите, пиша за Ахат в статия за компютърна игра. Да ви кажа, и аз не знам, но трябва да се съгласите, че песента си я бива. Нека обаче да я оставим да се върти на заден фон, а ние да се върнем обратно към пухкавия Свен, покорител на женските... хм, на овчите сърца, че и на други части от телата им. Негови създатели са разработчиците Phenomedia AG, изпод чиито ръце са излезли вече немалко хитови freeware игри, най-популярната от които – Moorhuhn – има култов статут сред геймърите и просто няма начин да не сте играли някой от вариантите ѝ. Ако обаче ви е писнало да отстрелвате пернатите гадове,



значи ви трябва нещо ново. Нещо овчо. Рунтаво, с четири крака и с извънредно силен нагон. Нещо като Sven Bomwollen. Всъщност, точно той ви е нужен, за да се разсеете от скуката и да се изкефите на изпълненията му, пресъздадени в наглед абсолютно невинен анимационен стил. Както може би вече сте се досетили, в играта ще трябва да поемете управлението на новия си вълнест любимец и да му помогнете, пардон за езика, да оправи всичко недооправено в стадото от снежнобели пухкави женски, които само чакат овчаря и тромавото му куче да се разсеят, за да започнат сексуалната олимпиада с някой полов тежкоатлет. И понеже друг такъв наоколо няма (овчарят не се брои:)), вие ще трябва да се заемете собственоръчно със задоволяването на женските в стадото. Всяка овца си има индикатор за степента на "задоволство", като в началото той представлява буреносен облак, и постепенно, под влияние на вашите въздействия преминава към ярко слънце, скоро след което

овцата се пръска от кеф и изчезва – тъжно, но факт

Колкото по-малко овци остават, толкова по-лесна става задачата на овчаря и отвратителния му пес да ви спипат и да ви теглят един хубав пердах, от който не само че ще ви боли, ами и ще загубите един от животите си, които първоначално са три на брой. Освен да се надбягвате с дядката и песа по тучното зелено пасище, ще трябва да се състезавате и с часовника, който отброява 90-те секунди, които имате на разположение за да "оправите" всички овци от стадото. Независимо дали ще успеете да накарате дадена овца да се изпари от кеф, всяко ваше постъпателно движение ви носи точки (понякога трябва да се прилага тактиката hit&run и просто не остава време за пълната програма). Въпреки че бързата работа е срам за майстора (особено когато става въпрос за ТАЯ работа), не бива да се туткате много – всяка изпарена овца добавя по няколко секунди, но все пак времето не е безкрайно, а и за да преминете към по-горно ниво, трябва първо да изпарите всички овце на сегашното. В играта има и много бонуси, разхвърляни по полянката под формата на гъби, някои от които ви помагат и улесняват, докато други само ви вгорчават живота. Голям майтап пада с овцата-русалка, и с прекалено незадоволените женски, които се превръщат в дяволчета и ви поразяват с мълния със зловещ кикот. В по-горните нива играта става доста зорлеста, но в крайна сметка майтапчийските бонуси и ескстри правят играта удоволствие дори и в трудните моменти. Озвучението е много добро – идиотско-веселата мелодия в менютата подхожда на играта, сърдитото хокане на овчаря звучи точно на място, а при сношенията се чува ту нещо като хлопане на тенджери, ту цвърчене на гумена играчка, ту нещо друго. Единственият недостатък е малко обърквацото управление на рунтавия главен герой, но след няколко минути игра се свиква. Направена изцяло по каноните на аркадните игри, Sven Bomwollen може не само да ви разсее и развесели, но води и до пристрастяване. То не е опасно, само гледайте задоволяването на цели стада с овце да не ви се превърне в навик и в реалния живот :).

Eternal Daughter

НА ДИСКА
■ На диска към списанието ще намерите актуална версия на Eternal Daughter.

Безплатните Jump&Run игри за PC са рядкост, затова си струва да опитате тази

■ Blackeye Software ■ www.classicgaming.com/blackeyesoftware ■ платформен екшън

При безплатните игри напоследък забелязвам една странна и абсолютно необяснима зависимост – колкото по-глуповато звучи заглавието, толкова по-интересен се оказва самият геймплей. Не знам какви асоциации поражда у вас неадекватното словосъчетание Eternal Daughter (в буквален превод "Вечна Дъщеря"), но всъщност става въпрос за един много приятен двуизмерен платформен екшън, издържан в духа на класиките от аркадните зали.

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Главен герой в играта е въпросната "Вечна Дъщеря", която противно на първоначалните ви очаквания не се казва Лили Иванова, а Миа. Тя е дете, родено в робство и обладаващо странни и необяснимо разрушителни сили. Поробителите на нейния народ се наричат Дунгага – раса от войнствени технократи, зад които стои мистериозната зла сила, наречена Бафомет. Сила, срещу която Миа е обречена да се изправи. Но преди финалната битка тя трябва да открие много истини за света и за себе си, да спечели най-невероятни съюзници и да победи могъщи врагове...

Дължен съм да ви предупредя, че играта е доста трудна

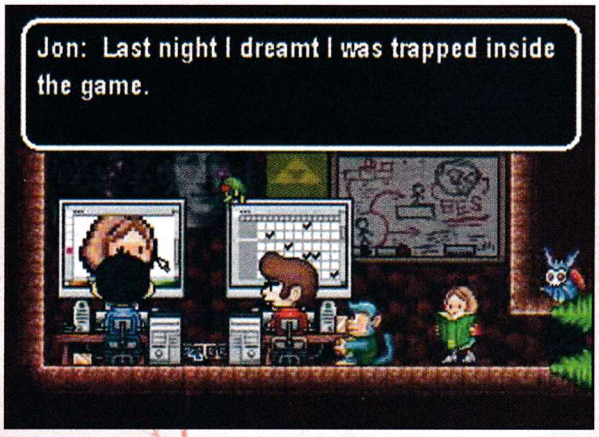
Умира се много, а някои от "босовете" на пръв поглед изглеждат непобедими. Записът е позволен само на определени "ключови места", напредването често е свързано с откриването на замаскирани "тайници" и по-нервните играчи едва ли ще имат търпението, необходимо за преодоляването на всички предизвикателства в играта. Въпреки това Eternal Daughter не е невъзможна за минаване игра, за разлика от някои нейни събратя, които помним от аркадните зали, където щедро сме прахосвали джобните пари и младините си.

Талантите на Миа в началото са съвсем скромни, но докато напредвате в играта, получавате нови и нови възможности. За разлика от много други аркадни игри, в които трябва да преодолявате отделни "нива", игровият свят в Eternal Daughter е цялостен и по всяко време можете да се върнете назад до повечето по-стари локации, където ще откриете нови и нови възможности. Мощта на атаките ви нараства, намирате нови оръжия и предмети, които ви позволяват да достигате до нови локации и още по-страховити противници. Напредвайки в играта, ще придобиете възможности и за някои специални движения като "двоен скок", "отскок от стена", "плъзгане по пода" и "огнено салто". Друг предмет ви дава възможността да издържате неограничено време под водата. А след като отгледате едно малко синьо дракончe, ще можете дори да летите с негова помощ на кратки разстояния.

Финалната битка е по-трудна, отколкото изглежда на пръв поглед.

Голямото зелено същество за щастие е ваш приятел.

Синьото дракончe е безценен помощник както с огнения си дъх, така и със способността си да ви пренася по въздуха на кратки разстояния.



"Тайният офис" е една от многото скрити изненади в играта.

Визуалните и звуковите ефекти в играта няма да преобърнат представата ви за света, но са съвсем прилични, предвид че става въпрос за безплатно заглавие, създадено само от двама души с помощта на софтуера Multimedia Fusion. Графичната резолюция е грубовата – само 320x240 пиксела, но това несъвършенство сякаш дори допринася за цялостния ретро-дух, който блика на талази от това заглавие, връщащо играчите назад във времето поне десетина години – в древните времена, когато не бяха необходими три графични измерения и екип от 50 души, за да се направи интересна игра... Едва ли тази игра ще допадне на съвременното поколение геймъри, но тя по начало не е правена за тях.

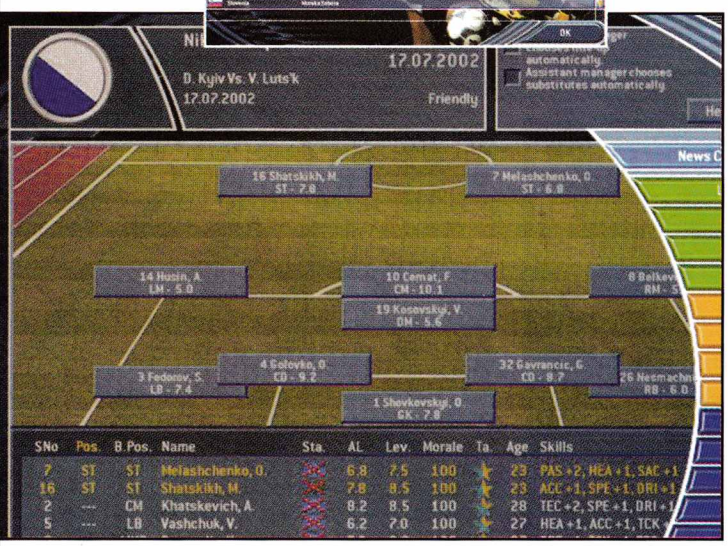
Electronic Arts пак се пробват срещу Championship Manager

Радост след гола. Total Club Manager 2003 предлага красива графика по време на мачовете.

Графика	7
Звук	5
Геймплей	7
Общо	7

■ EA Sports ■ www.easports.com ■ P2 400 MHz, 64 RAM, 3D Video ■ manager ■ 1 CD

Преговорите с играчите са доста напрегнато занятие.



Новост за EA Sports: Менюто не е пълен хаос.

EA Sports и мениджърите. Две доскоро скарани страни се опитват да се помирят в Total Club Manager 2003.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Досегашните издънки на Electronic Arts на мениджърския фронт са почти легендарни. Най-грубата изява бе миналогодишният FA Premier League Manager, в който геймърите само дето не трябваше да се грижат за таксите за тоалетните на стадиона. Явно от EA Sports са си взели поука от критиките към тяхното злощастно отроче, защото Total Club Manager 2003 определено не страда от твърде много детайли.

На практика играта е класически футболен мениджър, в който можете да се пробвате като управител и треньор на произволен клуб в едно от 34-те включени първенства. Сред тях обаче българското го няма. Още по-грубо е, че според EA Sports

Левски играе едновременно за Интертото и Купата на УЕФА,

а в Шампионската лига дори не сме допуснати до квалификациите. Тази немарливост важи и за други европейски шампионати, които не са включени в играта. Иначе момъците, създали Total Club Manager 2003, гордо се бият по гърдите, че в играта има данни за над 20 000 професионалисти и 25 000 младежи. Това за радост е поправимо с приложения редактор, който ви позволява да вкарвате нови играчи и първенства.

След като видяхме какво не можем да правим в този мениджър, нека видим и какво се предлага. За разлика от предишни мениджъри на EA Sports този път няма да бъдете залети с излишни детайли и ще можете да се концентрирате спокойно върху спортната част на нещата. Не

Добре е да гледате внимателно вашите момчета на терена, за да не останете неприятно изненадани по средата на сезона.

че мазохистите не могат да се занимават с новите тапети в клубния офис, но тези неща вече могат да се изключват и да бъдат оставени на компютъра. В нормалното ежедневие ви очакват традиционните трансфери, подготовката на отбора за сезона и, разбира се, самите мачове. Именно тук е силната страна на Total Club Manager 2003. За разлика от повечето подобни игри

мачовете са визуализирани доста добре

и силно наподобяват като визия поредицата FIFA. По време на срещите получавате и съвсем приличен коментар, а възможностите ви за въздействие върху хода на мача са типичните за всеки треньор. Добри възможности имате и да влияете върху преговорите за трансфери на ваши и чужди играчи. Тук ви очакват алчни мениджъри на състезателите, които на моменти ще ви докарат до пълна истерия с непрекъснатите си увъртания. Като цяло трансферната система е добре и ще ви забавлява искрено.

Total Club Manager 2003 е сериозно предизвикателство към лидерите в бранша Championship Manager и Bundesliga Manager. Новата творба на EA Sports предлага най-добрата визия от всички подобни игри и въпреки мърлячеството при някои шампионати има достатъчно разнообразие, за да закове вниманието на привържениците на този тип игри поне до излизането на Championship Manager 4.

TAZ WANTED

Култовият анимационен герой в битка за свободата...

■ Blitz Games/Infogrames ■ www.looneytunes-games.com ■ 1 CD
■ P3 500 MHz, 64 MB RAM, 16 MB 3D Video ■ Jump'N' Run

Той е бърз. Действа светкавично. Издава страховити звуци. Винаги е гладен и е в състояние да изяде всичко. Той е истинска фурия и когато се развихри никой и нищо не е в състояние да го спре. Въпреки че изглежда странно, той е един от най-симпатичните анимационни герои... Той се нарича Taz – Тасманийският дявол...

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

Анимационните филми от доста време са източник на свежи и атрактивни герои за компютърни игри. Тасманийският дявол не прави изключение от тази тенденция. Този забавен, необичаен, див, необуздан, но и безкрайно готин анимационен звяр е главното действащо лице в Taz: Wanted. Виртуалните подвизи на Taz са пищни, шарени и изпълнени динамика и много хумор.

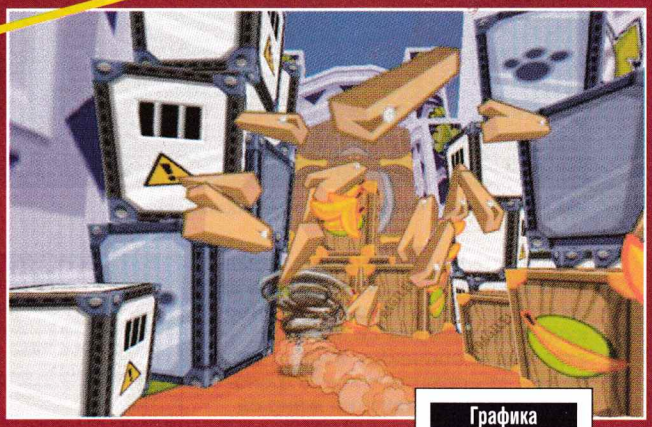
Въвеждащото филмче към играта ни прави свидетели на печалната слава на Taz в света на анимационните герой. За нула време той успява да вгорчи живота на цял куп свои рисувани колеги като Sylvester, Daffy Duck, Yosemite Sam и други. Story-то е повече от обичайно. Вбесеният Yosemite Sam решава по някакъв начин да си върне парите, загубени благодарение на Taz и отвлича неговата приятелка, а самият той е изпратен в зоопарка в Сан Франциско. Нашият герой успява с лекота да се измъкне от клетката, но трябва да запази свободата си и да намери пътя към своята любима и родната Тасмания.

Taz: Wanted е трудна за определяне като жанр. Макар масово геймърските критици да я причисляват към Jump'N' Run-овете, в нея се срещат доста разнообразни приключенски и аркадни елементи. Новият продукт на Infogrames напълно се вписва в установената за традиция за компютърни игри с анимационни герои. При всяко положение тази игра е ориентирана към детската аудитория. По тази причина тя е лесна за усвояване и едва ли би затруднила някого както със своите правила, така и с управлението на Taz. Единственият проблем е в избраната гледна точка, която непрекъснато се променя и не винаги предлага най-добрата перспектива.

Иначе в Taz: Wanted ще се наложи много да тичате и скачате. За да се научите на всичко това, авторите са предложили кратко обучение, в което ваш инструктор е нетърпеливият и сладък Tweety. По принцип Taz е практически безсмъртен и всяка грешна стъпка от ваша страна не води до започване на играта от начало, но със сигурност ще си скъсате нервите докато свикнете как се преодоляват различните препятствия. Taz разполага с най-различни атаки. В играта той трябва да събира различни бонуси, да унищожава обявите за неговото бягство, да се дегизира, така че да не бъде разпознат и какви ли не други неща.

Графиката в Taz: Wanted е непретенциозна, но достатъчно качествена, така че да не дразни. Звукът е на добро равнище и авторите са успели перфектно да пресъздадат купонджийската атмосфера от популярните анимационни серии.

Когато Taz с развихри, никой не може да го спре.



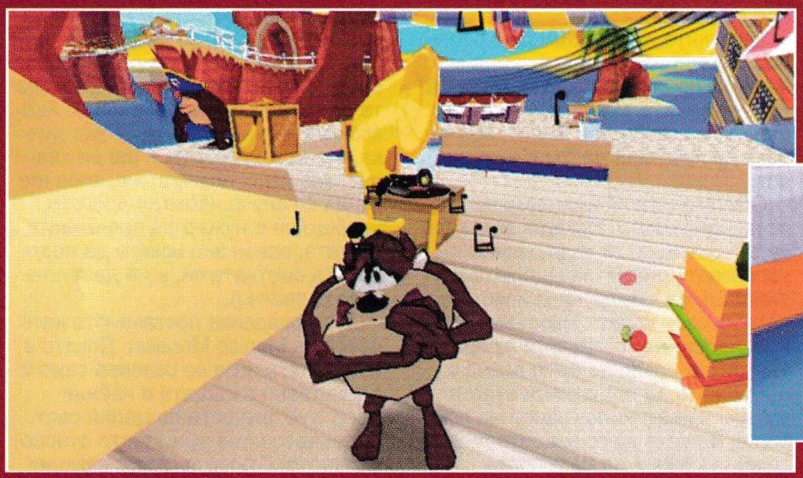
Графика	Звук	Геймплей	Общо
6	8	8	8

ИСТИНАТА ЗА ТАСМАНИЙСКИЯ ДЯВОЛ

Въпреки славата си на популярен анимационен герой, тасманийският дявол съществува наистина. Неговото латинско наименование е Sarcophilus harisii. Среща се единствено на територията на Тасмания (остров, намиращ се близко до Австралия). Той спада към групата на двуутробните. Абсолютен хищник. Силата на захапката на 10 килограмов тасманийски дявол се равнява на захапката на 40-килограмово куче. В състояние е да изяде за около 30 минути количество храна до 40% от неговото тегло. Дължината му е около 60 сантиметра, а теглото му достига до 12 килограма. В състояние е да развива скорост до 25 км/ч. Противно на внушенията от анимационните филми, той е прекрасен плувец и въобще не се страхува от водата. Поради специфичния си външен вид и страховитите звуци, които издава, той всява ужас в първите европейски заселници, които му дават това име.

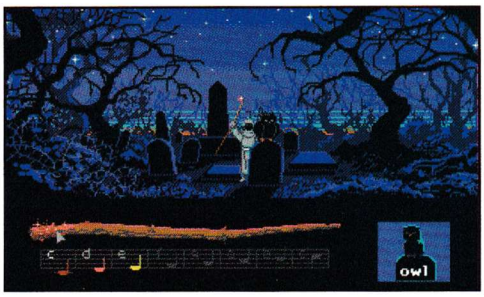
Първата си изява като анимационен герой е през 50-те години на миналия век, но най-голяма популярност добива през началото на 90-те години, когато стартира поредицата Taz-Mania.

Кой казва, че Taz не е музикален...



Главният герой не може да плува, а в играта е пълно с водни препятствия.

Lucas Games



това е най-странният интерфейс, който съм виждал в куест.

"Заплетена" интрига, Тъкачо...

Днес ще ви разкажа за най-ранните куестове на Lucas. Трябва да ви прошепна, че това не са точно куестове. Говорим си за нещо странно, необичайно, и намиращо се вън от нормите, с които феновете на приключенския жанр са свикнали.

Веселин Жилов
sizyfus@abv.bg

Maniac Mansion е първият куест, който използва така наречения Scumm интерфейс (16 глагола, които се избират с мишката, инвентар и обстановка, с които също се взаимодейства чрез щракане с гризача). В него няколко хлапета трябва да освободят приятелката си от имението на лудия учен д-р Фред. ММ става толкова популярна, че по историята й е направен телевизионен филм.

Дейв - главният герой има право да вземе още двама спътници, които избира измежду шестима свои приятели. Всеки от тях има някакъв талант (с изключение на един напълно безполезен тип, а също и на Dave, който, бидейки лидер, няма специални способности). В зависимост от различните умения на героите си ще ви се наложи да решите различни загадки (самото имение е едно и също).

Загадките имат по няколко решения, много от щуротиите, които можете да правите в къщата, не са задължителни. В ММ присъства усещането за свобода и живот, без играта да престава да бъде чист куест.

Обитателите на имението не стоят на едно място. Макар и ръководени от сценарий, те ходят, взимат и използват предмети също като вас. Weird Ed, например, чака пристигането на своя колет с въоръжение за командоси. Ако позвъните на вратата, той ще слезе да си го вземе и ще можете да претърсите стаята му. Ако самият колет наистина пристигне, можете да го вземете под носа му, а може и да не успеете... Ed може да огладнее и да отиде в кухнята, гледайте да не се мотаете там. Ако ви заловят, ще бъдете хвърлени в подземието-затвор (можете и да се измъкнете оттам след известни усилия).

Лудото семейство на доктор Фред (жадната за мъже сестра Една, шантавия им син Едисон, както и два мутанта - лилавото и зеленото пипало) водят свой собствен живот, и реагират по различни начини на онова, което правите в къщата. Ако изключите атомния реактор (произведен в Чернобил), и угасите тока, веднага някой ще дойде да провери какво става. Внимавайте, защото може и да взривите всичко в радиус няколко километра в могъща атомна експлозия.

Не всички в къщата са на страната на д-р Фред. Синът му си дава сметка, че баща му полудява, на зеленото пипало човек също може да се довери. Едно извънземно ченге, което иска да арестува... метеорита, паднал в къщата, също може да ви помогне. Само че първо ще трябва (в зависимост от това с кого сте избрали да играете) да спечелите за съюзник някой от тях. А това не е лесно.

Играта има няколко различни финала (в зависимост от това кого сте привлекли за съюзник, кой от вас е загинал и кой не, и т.н.)

Следващият куест от този тип е Zak McKracken and the Alien Mindbenders (1988). В него поемате ролята на Зак - журналист в долнопробен таблоид, търсещ евтини сензации. Този път обаче наистина извънземни нашественици кроят нещо лошо на земляните, а именно чрез една машина за затъпяване (не, не е телевизорът), те ще накарат цялото човечество да оглупее. Така че Зак трябва да спаси света... от глупостта.

Загадките имат няколко решения, а и не всички са задължителни. Например в пощата можете да проникнете, като се маскирате; или като се обадите по телефона и разсеете служителя; или като разковете пода на собствения си дом. Ако скочите в създадената от вас дупка, ще вдигнете шум и ще ви хванат; ако използвате въже, това няма да се случи. (Между другото, изобщо не е нужно да проникваме в пощата, освен ако искате да подправите сметката си, а не да я платите съвестно).

Zak доразвива поставеното като основа в Maniac Mansion. Докато в ММ цялата игра се развива само и единствено в къщата и нейния двор, тук пътувате по целия свят. Странното е, че усещането отново е същото. Стюардесата в самоле-

ИГРИТЕ НА LUCASFILM GAMES

- Компанията е основана през 1982, а първите създадени от нея игри са излезли за конзоли и стари компютри с неописуеми и загадъчни за днешния геймър имена. И така, поред:
- Ballblazer (1984)- футуристична спортна игра (не по-сложна от Pong, разбира се).
- Rescue on Fractalus (1984) - космическа игра, в която спасявате изгубени пилоти от планета с враждебно настроени извънземни.
- Koronis Rift (1985) - в нея отново се сражавате с космически кораби и извънземни с далеч не толкова благородна цел - въпросът е кой ще докопа ценните технологии от изоставени станции.
- The Eidolon (1985) - first person екшън-ориентирано RPG, в което кръстосвате тунелите на... собствения си ум.
- Labyrinth: the computer game (1986) - игра по едноименния филм. Макар скитането из враждебния лабиринт да напомня на текстово приключение, играчът не пише глаголите, а ги избира от предварително изработен списък.
- Следват симулаторите PHM Pegasus(tm) (1986), Strike Fleet(tm) (1987), Battlehawks 1942(r) (1988), Their Finest Hour: The Battle of Britain(r) (1989), и Secret Weapons of the Luftwaffe(r) (1991).
- Pipe Dream (1989) е логическа игра, в която за кратко време трябва да построите от готови части тръбопровод, преди токсичната течност, течаща по него, да стигне до края му.
- Night Shift(r) (1990) е аркадна игра, а действието се развива в чудата фабрика за играчки.

Обърнете внимание на специалните ефекти. Какъв енджин, каква красота.

Играта има няколко различни финала.

Поредният депресар, който иска да стане рок-звезда.

Тази гоненица може да завърши зле.

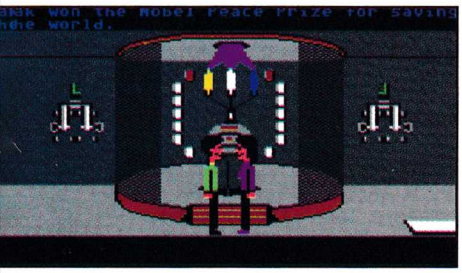
Хей, това е момичето от моя сън!

та, пазачът на затвора - това не са неподвижни, седящи на едно място NPC-та. Усещането за реализъм и живот в Зак Маккракен се дължи на това, че хората имат различни реакции на вашите НЕЗАДЪЛЖИТЕЛНИ действия. Можете да събудите шофьора на автобуса, свирейки на хармоника, или тропайки по стъклото с произволен твърд предмет. Ако Ани (вашата приятелка) е до автобуса, той ще попита дали и тя иска да пътува. И т.н. Лошите в играта могат да ви заловят по няколко различни начина, а има и няколко начина да се измъкнете от лапите им.

Можете да умрете, ако направите някоя голяма глупост, могат да ви затворят или ограбят. Може да ви свършат парите (макар че имате възможност да спечелите от лотарията, като разберете кои числа ще се паднат утре в кораба на извънземните). Ако не внимавате, ще загубите ценни предмети, без които не се продължава нататък. Това тук не е дразнещо и несправедливо като в куестовете на Sierra, напротив. Така добивате усещането, че наистина нещо зависи от вас, че действията ви реално влияят върху съдбата ви.

Целият свят на играта е създаден по изключително богат (в сравнение с днешните куестове) начин. Имате чувството, че това не са просто някакви предварително измислени сцени, в които трябва да задействате нещо, а реално работещи места, с които можете да експериментирате.

Да вземем за пример следната ситуация: Зак излиза от собствения си дом. Ако сте оставили хладилника отворен, или телевизора включен, Зак ще ви направи забележка и ще приведе всичко в ред.



Надявам се, че думите ми не са ви подвели: самите загадки са типично в духа на един куест. Това, което ги прави по-трудни, е фактът, че имате достъп до почти всички места от самото начало. Множеството локации и предмети са провокация към вашата наблюдателност и изобретателност.

Малко след като напреднете в играта, ще откриете, че няма да играете само със Зак. Управлявате четирима души (Зак, Ани, Мелиса и Лесли), които взаимно си помагат. Нали знаете, един е бъзльо, друг разбира от археология, трети може да свири на хармоника и т.н. Освен това, по-късно в играта героят придобива възможността да се вселява в животни. Вселяването в едно тъпо животно, което не може нищо друго освен да яде и да извършва противоположния процес (само два глагола) не е кой знае колко полезно. Обаче понякога животните могат много повече от хората..

Следва Indiana Jones and the Last Crusade (1989) - в който има и екшън отклонения, и два различни завършека на играта. Сюжетът следва едноименния филм, макар че има много допълнителни елементи. Indiana Jones, наред с Monkey Island (за която има подробен Hall Of Fame в PC Club #3), придава на куеста формата, която в общи линии се използва и днес.

Един от най-странните куестове е Loom (1990). Той има наистина необичаен сюжет. Не бих могъл да го определя дори с думата "фентъзи", защото светът на играта и историята са много далеч от типичните за който и да е жанр.

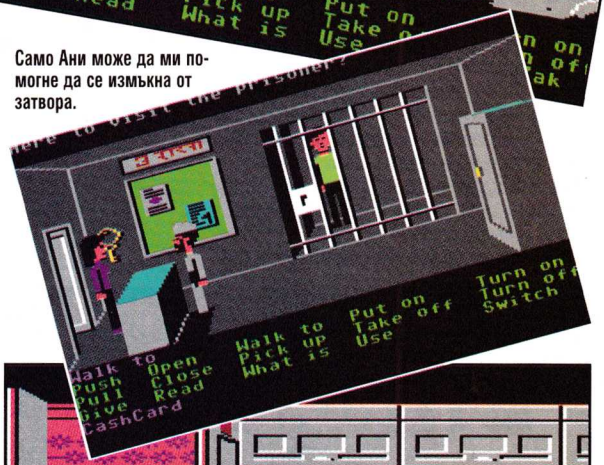
Главният герой - сиракът Бобин Тредбар, прави заклинания с помощта на магически жезъл. Всъщност заклинанията тук (създаване на вода, невидимост, илюзия, приспиване и т.н.) работят като глаголите, познати ни от останалите куестове.

Всяко заклинание представлява мелодия от четири ноти и трябва да го изсвирите, щраквайки на съответните места върху жезъла. Ако искате заклинанието да има обратно действие (напр. да затворите, вместо да отворите), трябва да изсвирите мелодията наопаки. (Заклинания и ноти научавате, докато изследвате света в самата игра.)

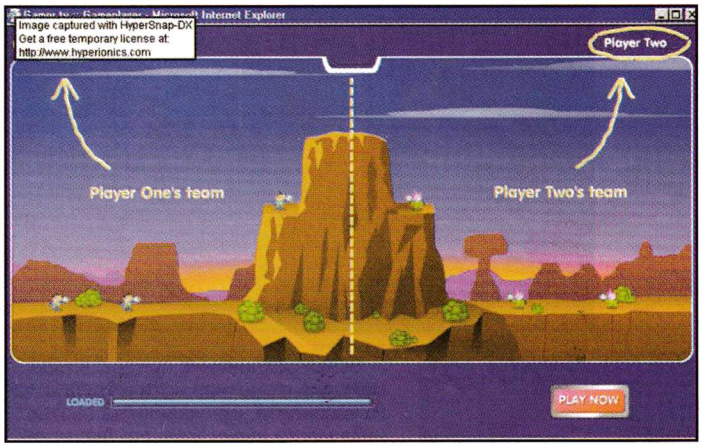
Тъй като LucasFilm Games не са правили само куестове, в специално каре съм извадил игрите, които са създали до времето, когато са сменили името си. По-нататък те се превръщат в LucasArts, но това е друга история и ще бъде разказана друг път.

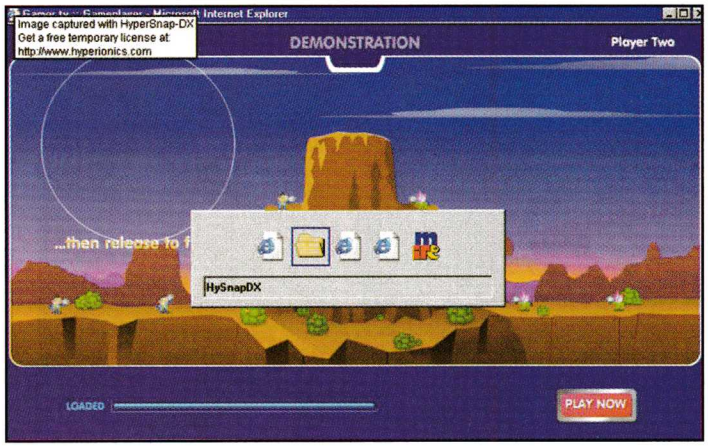
Zak се вселява в птица.

Само Ани може да ми помогне да се измъкна от затвора.



Когато герой от куест пътува в самолет, резултатът е куп главоболия за горката стюардеса.



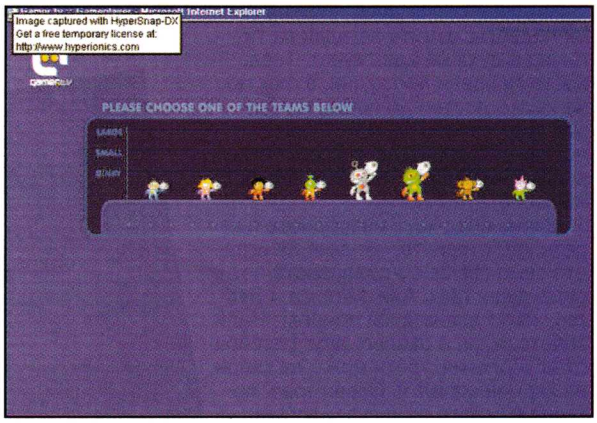


Dinky Bomb

Worms Clones proudly presents...

Преди да започна официално да обяснявам що е то Dinky Bomb, ще ви предупредя, че във втори пореден брой говоря за игра, чиято основна концепция е взета от култовото заглавие на Team17 Worms. Който не харесва тази поредица (има ли такива?), може да отгърне на следващата страница и да трепне в очакване на нова игра в рубриката ни online.

Орлин Ялнъзов
orlinator@mail.bg



Преди няколко месеца колегата Боян Спасов ви представи сайта www.spikything.com. Тези, които са го посетили, вероятно си спомнят, че това е едно малко произведение на Flash-изкуството. Който се е поразровил, е открил, че авторът се занимава и с "производството" на различни, малки flash игри. По поръчка на сайта www.gamer.tv, той е създал и една доста интересна мини-стратегия, която носи гордото име Dinky Bomb.

Преди да споделя първите си впечатления, ще обясня как се "влиза" в самата игра. Трябва да влезете в сайта www.gamer.tv и там да изберете от списъка с игри Dinky Bomb. След това сте длъжни да изберете сървър, като лично при мен някои от тях не работеха. Все пак IO би трябвало да ви свърши работа... Броят на играчите, който е изписан срещу всеки сървър, е неверен и можете да сте сигурни, че където и да влезете, ще намерите противници.

След като свършите с "нормативната" работа, идва ред и на първото впечатление. Докато чакате играта да се зареди (това ще бъде проблем само първия път, после би трябвало да става мигновено), ви приветства един доста симпатичен tutorial, който ще ви даде първоначални насоки. След като зареждането приключи, ще трябва да си изберете "аватар" и username, под който ще бъдете известен, докато играете. Когато приключите и с това, влизате в lobby-то. Това е нещо като чат-стая, в която можете да изчакате някой приятел да се включи, за да играете, или пък да предизвикате някой напълно непознат.

Сега идва моментът аз да изясня и какво точно представлява самата игра. На една арена, която е симетрична и обикновено между двете й половини има някакво препятствие, се разполагат два отбора. Всеки отбор се състои от три "човечета", които изглеждат точно като на аватара, когото си избрахте малко по-рано. На разположение имате три оръжия, с които трябва да прехвърлите препятствието и да уцелите опонента. Най-често използвана е гранатата, която се ползва по същия начин, по който това се правеше и в Worms. Другото оръжие е един класически пистолет, който стреля по права линия и нанася малко по-голяма повреда. На последно място е бомбата – най-разрушителното ви оръжие. Можете да я ползвате само три пъти, като обаче е сигурно, че ще нанесете много точки повреда на врага.

Арените като цяло са много забавни. Така например има нощно езеро, лаборатория, една "неизяснена", в която помежду ви стои огромен хамбургер. На някои от картите междинният обект (този, който разделя двата отбора) може да се разруши, но това става с доста стрелба и би било добре да се наговорите с противника си кой да унищожи тази преграда. Всички полесражения са съобразени с размерите на вашите човечета (Wormish, isn't it?) и обектите ще ви се струват огромни.

Трябва да се отбележи, че играта е доста социална и често ще усетите как прекарвате повече време в чатене с противника си, отколкото в "меренето" му с гранати. Върви доста бързо и няма никакъв проблем да играете с англичани, заирци, а аз играх и с украинец, който се е преселил в Щатите.

Dinky Bomb е приятна игрица, която е и доста вманиачаваща. Ако очаквате да я "свършите" за 15 минути, дълбоко се съмнявам, че ще успеете. Така че най-добре не си уреждайте срещи в близките, да кажем... 3 дни?

PHILIPS Fisio 120

Един модел от модернизираната серия Fisio на холандската фирма Philips. Силата му е в компактните размери, изключително лесния начин за управление и отлична автономност. Снабден е с набор от функции, които конкурират представителите на този клас.

Иван Тричков
commun@cablebg.net

Размерите на Philips Fisio 120 (106 x 49 x 22 mm) са доста компактни за модел от нисък клас. Антената се показва с още 20 мм навън. Теглото от 95 грама е също добре балансирано, въпреки че батерията не е литиева, а Ni-Mh. От естетическа гледна точка телефонът не е шампион по дизайн. Но въпреки донякъде спартанския си вид, в крайна сметка е дори привлекателен. Кутията може да бъде сменена. Това е първият случай, в който Philips се поддаде на тази вече обща тенденция при производителите на мобилни телефони. Основните цветове са зелено, сиво и червено.

Клавиатурата е много добра. Гумата на клавишите е мека, но не поддава при натиск. Клавишите са широки и удобно разположени, те реагират добре и бързо на командите. Графичният дисплей (87 x 52 пиксела) не е много голям и събира до 4 реда текст. Но благодарение на големите икони и удебеления шрифт е много лесно да бъде разчетен. Осветен е както и клавишите в зелено.

Графичният интерфейс е много подобен на 311 – развиващ се списък от големи икони, обозначаващи различните менюта, много лесен и интуитивен. Основните функции са като при 311, но с няколко важни допълнения, включващи WAP за свързване с интернет и сваляне на игри и гласови команди. Липсват предварително вградени игри.

Някои от главните функции, които характеризират този малък GSM, са:

- Дата, време и будилник, които работят и при изключен телефон;
- калкулатор и конвертор на валути;
- вибрации, като може да бъде настроен първо да вибрира, и после да звъни;
- 20 мелодии за позвъняване, които могат да бъдат прикрепени към SMS съобщения;
- Технология T9 за бързо набиране на SMS съобщения;
- 50 картинки/икони, които могат да бъдат прилагани към SMS съобщения, съвместими с телефоните на Philips от серията Fisio;
- възможност да бъдат програмирани клавишите за бърз достъп до номера от телефонния указател или отделни функции;

Благодарение на поддръжката на EFR и FR, качеството както на приемания, така и на изпращания звук е много добро. Автономията при готовност и при разговор е също много добра. С Ni-Mh батерия само от 500 mAh телефонът може да издържи до 150 часа в готовност. При смесена употреба телефонът може да издържи четири до пет дни без презареждане. С изключение на батерията, всички останали принадлежности са съвместими с произведените от Philips.

Въпреки че преди известно време мултинационалната компания Philips съобщи, че ще прехвърли производството си в Китай, Fisio 120 продължава да бъде произвеждан в Европа (Франция). Цената му е около 120 евро.

МИКРОФОН И МИШКА®
Благоевград - 96.9
Бургас - 99.9
Варна - 97.3
Велико Търново и София - 96.7
Пловдив - 93.4
Русе 99.0
Най-доброто начало на съботния ден! :)
Компютърна приказка, яка музика, добро настроение...
Събота, 12-15 ч. ☎ 91091; www.micmouse.net;
micmouse@ mail.bg; 58961726, nick MicMouse.
Заповядай в КЛУБА! Освен компютри, игри и интернет по оптика, чакат те любезен персонал, офис-услуги и обучение, а навън дълги дървени маси! Идеален за чат и IRC срещи! :)
В подлеза на бул. „България“ и бул. „Димитър Несторов“.
РОК РАДИО ТАКТРА 96.7 ЕДИНСТВЕНОТО В БЪЛГАРИЯ

Целувката на Четвъртия

(част седма - Мечтата)

Людмила Тодорова

Сундари! Жената-войн на хълма. Възможно ли е да е тя? Минали са векове. От друга страна, той самият се е преродил. Живее в нова личност.

Дрейл Латаландър не си отиде. Той се превърна в могъщия магьосник от миналото, обединил опита, спомените и чувствата на хората, чийто живот бе живял. Сега знаеше и въпросите, които терзаеха Вламгурд, а и техните отговори. Вторият не се е скрил, а под смирената маска на Попа преследва грозната си цел - власт над душите. Кошмарната "цигулка" от мъртвешки кедър и коси на блатна вещица, с която го беше измъчвал, не задоволяваше низките му страсти. Нито Четвъртия, нито Шестия можеха да бъдат спасители на света. Обрекли се на самота и обкръжение от пропаднали същества, те отдавна бяха забравили какво е чувството, което изпитваш, правейки някому добро. Загубили са куража да се борят за своя мечта. Загубили са Мечтата.

Ето какво трябва да направи той - Грагх, Дрейл и всички преди него.

Мисли и чувства засипваха съзнанието му като песъчинки от пустинна буря, докато препускаше обратно от руините на Хершеба към хълма, на който остави своя блян. Жената, чието лице не бе докосвал хиляди дни.

Вламгурд - объркан и изплашен - се чудеше да го последва ли или да призове господаря си. Кой би могъл да му каже чий слуга е сега? Полута се в нерешителност и накрая като слепец, извърнал лице към топлината с надежда светъл лъч да пробие клепачите му, мъжът последва отдалечаващия се конник.

Амидала присви очи към прашното жълто небе и кръжащите в него черни птици. Снижават се и стесняват кръговете. Може би скоро ще свърши?

А какъв е този тропот?

Дрейл-Грагх се надвеси задъхан над любимото лице:

- Сундари...

Амидала понечи да назове името си, но нямаше сили, а и разбра, че няма друго име освен изреченото от Дрейл с толкова нежност. Би желала да го чува вечно.

Призори копитата на конете на Дрейл и Вламгурд зачаткаха по постланите с камъни улици на Шаутанг. Пред обраслите с бръшлян стени на Храма на Аликант го чакаха три фигури. Дрейл дори не забеляза отсъствието на Торв, а и едва ли на този свят бе останал някой, комуто той да липсва.

Грагх слезе внимателно от коня, придържайки с едната си ръка своята Сундари, а в другата стискаше Измерил - легендарния камък. Положи я на тъмния килим от бръшлян до стената и кимна на Вламгурд. Войнът безмълвно застана до нея, подпрян на меча си и проследи с поглед четиримата докато влизаха един след друг в Храма. Последна пристъпи Фаталната жена. Тя се обърна за миг и движението отметна краищата на мантията й. Кървавочервен отблясък показа кой е носителят на Медальона.

***

- Дядо, дядо, моля те разкажи ни пак за великия магьосник Грагх и неговата Мечта!

Чернокосо момченце със светнало лице предвождаше тумба хлапета. Те наобиколиха възрастен мъж с все още запазена осанка на войн, който режеше някакви ароматни треви върху кръгъл ахатов камък.

- Дрейл, знаеш, че не бива да ме прекъсваш, когато приготвям "Еликсира на живота"- вълшебната лечебна отвара - строго отвърна дядо му.

Децата се постреснаха и се скупчиха зад приятеля си. Малкият смръщи вежди, сложи ръка на препасаната пръчка, вероятно страшен меч и заповяда:

- Говори, стари човече, или ще кажа на баба Амидала!

Дядо му, явно запознат с правилата на тая игра, престорено стреснато

се огледа, сниши глас и каза примирено:

- Добре, добре, само не нея !

Това достави огромно удоволствие на децата, но и те се поогледаха за страшната баба, докато сядаха около огнището и се приготвяха да слушат.

***

-... и щом вратите се захлопнали зад четвъртата фигура, тежко беззвучие притиснало света. Сякаш всички живи същества и предмети затаили дъх. Дори звездите престанали да примигват в избледняващото небе.

Влямгурд се загледа в ококорените очички на притихналите деца, усмихна се и продължи:

- Внезапно контурите на храма изблединяха. През тях като през кристал се виждаха силуетите на Магьосника и Пазителите на Медальона. През сключените около Измерила пръсти на Грагх бликаше бистра синя светлина. Толкова синя, колкото е морето в ясен есенен ден, колкото са сини твоите очи, Дрейл, когато се смееш, и на моята Амидала, когато те гледа.

Другите трима, събрали шестте си длани като поднос едва удържаха извиращия пурпурен блясък от камъка на Медальона.

Там, където двете светлини се докосваха, виолетови искри отскачаха и се блъскаха в кристалните стени на храма.

Миг преди слънцето да посипе света със злато, безшумна лавина от сини, алени и виолетови светлини и багри изтри сградата.

Като през рухнала невидима преграда нахлуха звуците, сякаш носени от слънчеви лъчи.

И стана чудо! От Шаутанг - мрачния град - нямаше и следа. На негово място се бяха скупчили белокаменни къщи, от които излизаха учудени, сънени хора. Те наобиколиха мъжа и жената. Внимателно взеха меча от скованите му ръце и се погрижиха за ранената. Той ги последва объркан и незнайно защо - щастлив.

***

В настъпилата тишина, нарушена само от тихото припукване на догарящите въглени се чу тих женски глас:

- Ти си моят прекрасен войн, Влямгурд !

Амидала извърна поглед към мрачината навън. Тя чувстваше, че Грагх е някъде там. Пази своята Мечта - Божията Империя на Негово Преосвещенство Аширвад Дена Първи да бъде един мирен свят.

- Сундари... - прошепнаха листата на бръшляна.

Амидала дълго гледа в мрака изчезващите черти на невидимо, като че обляно с вода лице. Дрейл Латаландър - Грагх...

***

Историята на Дрейл приключи, но нашата игра Neverending Story продължава - в следващият брой имате възможност да започнете съвсем нова история в избран от вас жанр - фентъзи, научна фантастика, киберпънк или нещо друго - възможностите са безброй... Вашето предложение трябва да е написано на кирилица в txt файл, озаглавен с вашето име, изпратен на адрес boian@pcclub-bg.com. То не трябва да надвишава 5500 знака. Крайният срок е 20 октомври 2002, а наградата, както обикновено, е една оригинална игра.

ДОСЕГА АВТОРИ НА "ЦЕЛУВКАТА НА ЧЕТВЪРТИЯ" СА:

Боян Спасов ..... (Пленник)
Александър Стоянов ..... (Красавицата е Звярът)
Петър Канчелов ..... (Близки Срещи)
Илия Савов ..... (Прероденият)
Христиан Христов ..... (Избор)
Боян Пенев ..... (Пробуждането)
Людмила Тодорова ..... (Мечтата)

Ninja

Bad Dudes vs. Dragonninja

Спасете президента

ЕМУЛАЦИЯ

- **Производител:** Data East
- **Година:** 1988
- **Платформа:** Arcade
- **Тествана с емулатор:** MAME

Какво може да очакваме от игра, която се казва "Лошите пичове"? Правилно – пълна кретения. Макар и това определено да не е сред най-сполучливите представители на нинджа-игрите, Bad Dudes беше доволно популярен автомат, а и една от малкото игри по онова време, които преспокойно можеха да се превъртят с един жетон. Едва ли има друго заглавие, което да е придобило култов статус не с предимствата, а с недостатъците си, защото от Bad Dudes се лееше невиждана бутафория. По някаква абсолютно необяснима логика обаче, всички обичаха пичовете и пазят скъпи спомени за тази игрица.

"Лошите пичове" е игра, която много несръчно прокламира американски патриотизъм – вие сте в ролята на двамина юнаци и с тези "лоши момчета" трябва да освободите пленения от лошия нинджа-дракон президент Рони (Роналд Рейгън).

Пичовете, които изглеждат като редовни посетители на скъпи фитнес зали, на драго сърце приемат да изпълнят дълга си към родината и осеяното със звезди знаме и тръгват да наритат лошите. Самите лоши са буквално стотици разноцветни нинджи, които респектират единствено с количество, но не и с качество, сиреч са доста жалки противници. В редиците на нинджа-сганта са включени и нинджа-мацки, чиято основна грижа изглежда е да разхождат пестеливо облечените си тела из екрана, а също така и няколко бойни псета. На края на всяко ниво в тази beat'em'up-игра ви очаква по един бос, като един от тях според мен заслужава специално отличие като особено голям изрод: къде другаде ще видите мучащ пънкар-великан с уникални акробатични способности в тъмна гора тилилейска. Дори само той е една много сериозна причина да поиграете Bad Dudes, пък макар и само, за да се убедите докъде може да стигне човешката дебилия. Играта се отличава не само с лоша музика, но и с едни от най-неприятните, натрапчиви и порнографски звуци, в историята на видео-игрите въобще. Накрая, след когато спасите слабоумния президент Рони, той казва едно култово изречение, което е известно като може би най-лошият превод от японски на английски: "Хей, пичове, мерси, че ме спасихте. Хайде да отидем да хапнем по един бургер...Ха!Ха!Ха!Ха!"

Не, наистина, защо не се смеете? Хайде с мен: "Ха, Ха, Ха, Ха!"

"Юзуиииии"

Бутафорен боен вик на нинджа, който се хвърля изневиделица върху героя на Майкъл Дудикоф в "Американски нинджа 2" и веднага след този "геройски", самоотвержен акт бива неутрализиран.

Никола Икономов
da7boss@hotmail.com

Едва ли през 80-те години имаше по-ярък представител на поп-културата от нинджите. От мистериозни японски наемни убийци и тайна каста, чието учение е било пазено столетия наред, с щедрата "подкрепа" на американското кино, нинджите се превърнаха в забавление за децата, в смешници-акробати, които се отличаваха единствено със своята многочисленост и различните си кимона. Дали от книгите на Лустбадер или от поредицата "Американски нинджа" постепенно се роди и един нов мит – за белия нинджа, чиято расова принадлежност и "оригиналното" обучение изглежда му даваха могъщо превъзходство над азиатските му колеги. Дали е възможно

Shinobi

Нинджа-легендата

Shinobi без никакво съмнение е една от десетте най-добри аркадни игри за всички времена. Да я наречеш популярна игра би омаловажило невероятните й постижения в края на '80-те. С нея Sega стават легенда сред създателите на електронни игри.

В Shinobi (което означава "боец в сянка") вие влизате в ролята на Джо Мусаши, единственият незабраден нинджа, чиято мисия е да спасява нинджа-дечица с розови дрешки. Тази концепция би била много на място примерно в Moonwalker с Майкъл Джексън, но нинджа и хлапета? Както и да е, хубавото е, че освобождаването на дечицата ви носи определени бонуси (като например автомат Узи), така че абстрахирайте се от конфузните

Games

Нинджите в света на видео-игрите

положението да бъде по-лошо след появата на филм с деца-нинджи ("Три нинджи") или нинджа сърфисти? Изглежда да, след като в средата на '80-те и електронните игри започват да черпят с пълни шепи от тази благодатна концепция, доразвивайки гротескния образ на "бойците в сянка" като някакви многочислени и разноцветни орди от клоуни. Да, нинджите бяха представяни точно като клоуни и затова не е учудващо, че една от игрите с тяхно участие се казваше Ninja Clowns (без майтап). Но кретенията изведнъж достигна до такива невиждани висоти, че се появиха игри със заглавия Ninja Golf, International Ninja Rabbits или пък Ninja Baseball Bat Man – има ли смисъл да продължавам?

Все пак присъствието на нинджите в света на видеоигрите е толкова трайно и маскираните бойци са герои на толкова много заглавия, че е редно да им се обърне специално внимание. Представил съм само 3 игри, които избрах заради тяхната популярност, но в списъка с добри нинджа-игри преспокойно могат да бъдат добавени и класиката Ninja Princess, поредицата Ninja Kid и разбира се култовите "Костенурки нинджа", с които израсна моето поколение.

ЕМУЛАЦИЯ

- **Производител:** Sega
- **Година:** 1987
- **Платформа:** Arcade, Sega Genesis
- **Тествана с емулатор:** MAME, System 16

им розови пижами.

Армията на лошите се състои от пъстра палитра от турци с ятагани, терористи, нинджи и дори жалки копия на Човека-паяк. Босовете в Shinobi бяха истинска атракция – едва ли има някой, който да е забравил хеликоптера от второ ниво, наречен "Черната костенурка", който бълваше жълти нинджи. Стандартното оръжие за дистанция на Джо са безконечните му шурикени, които той изстрелва с будеща респект (и завист) скорост, а когато някой го доближи, използва подсечка с крак или ги съсича със своята катана. Когато всичко изглежда безнадеждно, нашият човек може да използва и древна японска магия (общо три вида), която беше особено полезна при босовете.

През '89 година SEGA издават продължението на Shinobi под името Shadow Dancer, където играете със сина на Джо Мусаши – Хайате и вече имате на разположение и верен вълк-албинос Йамато, който по команда ръфа безмилостно враговете ви. Въпреки подобренията и новостите, тази игра не успя да пожъне огромният успех на предшественика си. В следващите години Sega продължиха да издават игри с Shinobi за домашните конзоли, но никоя от тях не притежаваше класата и величието на аркадния автомат.

Ninja Gaiden

Един нинджа в Щатите

ЕМУЛАЦИЯ

- **Производител:** Tecmo
- **Година:** 1988
- **Платформа:** Arcade, NES
- **Тествана с емулатор:** MAME, Nesticle

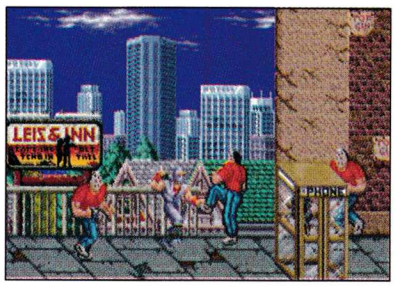
Управлявате някакъв напомнящ за Sub Zero син нинджа, като е възможно в мелето да се включи и втори играч, който е с червеникави одежди. Интересното е, че освен да громят вражите пълчища, двамата играчи могат да се налагат и помежду си и макар че този детмач не е от най-практичните действия, поне е забавен. Противниците, които трябва да представляват традиционни американски бандюги, са наистина куриозна гледка: човек остава с впечатлението, че по улиците на Ню Йорк и Сан Франциско се разхождат единствено психопати с хокейни маски и размъкнати шишковци. Босовете са още по-шокиращи – сред тях има сумист, приличащ на едно голямо, дебело и грозно дете, както и двама кечисти.

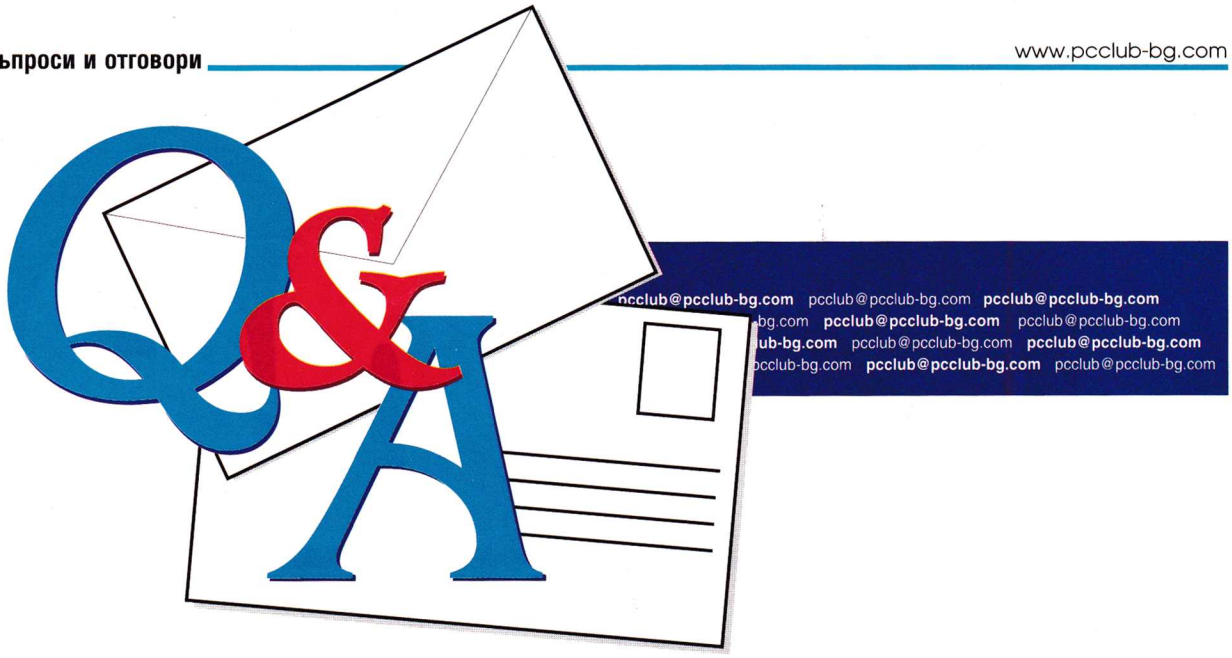
Вашето човече разполага с много малко атаки, но този факт не ви улеснява особено. Малкото "кръв", която имате (само 3 квадратчета) и фактът, че многократно превъзхождащите ви противници ви използват редовно като брашнен чувал, превръща Ninja Gaiden в наистина фрустриращо преживяване, в един нинджа-гаден.

В редки моменти на "просветление" се сдобивате с меч-катана, който е много полезен, но си личи, че авторите на играта не са били особено щедри към изтерзаните и разорени от пускане на жетони геймъри.

Легендарен в историята на електронните игри ще си остане екранът, който се появяваше, когато ви убият. Както и в останалите игри и тук имате 10-ина секунди, за да пуснете нов жетон и да продължите играта. В Ninja Gaiden, обаче, докато тече каунтдаунът, виждате анимация на вашия нинджа, който е завързан, а към него се спуска бавно, неумолимо и садистично моторна резачка. Той, клетият, излъчва неописуема паника, върти глава и сякаш ви умолява да пуснете още 50 стотинки в автомата. Когато броячът се приближи към нулата той почва да шава неистово и ако сте толкова коравосърдечен и не пуснете спасителния жетон, се чува нещо подобно на писък и виждате обагрен в червено екран. Наистина ефектен начин да се въздейства на съвестта ви да пускате още и още пари – тази идея по-късно бе използвана и във Final Fight.

Изключително интересно е, че аркадната версия на Ninja Gaiden е коренно различна от по-късните варианти на играта за домашните конзоли. Nintendo версията например е смятана за класика сред познавачите и е доста по-добра от аркадния си първообраз. Един любопитен факт: последно видяхме Рио Хайабуса, звездата на тази игра, в серията Dead or Alive.





Писмо от Тортуга

From: wrt4_w@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте,

Аз съм ваш фен още от вашите изяви под името PC Mania и съм много доволен, че направихте собствено списание. Решил съм да ви пиша по няколко въпроса:

1. След като написахте страхотно preview на Mafia, защо не напишете нещо за излязлата вече невероятна игра, която цъкам от две седмици?

2. В брой 18 при превюто на www.gonegold.com писахте,че вече няма пиратство. Грешите! До нас има един остров Тортуга, дето имаше Mafia два дни след като стана златна. Sorry. Стара Загора е новият остров Тортуга.

3. Съдържанието на диска е доста сухо - по-малко трейлъри, повече програми, пачове и free-игрички.

Това е от мен, бъдете здрави всички и не пропускайте рубриката editorial - много ме кефи!

Черния корсар

Тортуга
11.09.2002

Reply: *За Mafia статия има и в този брой. Още сега обясняваме защо е толкова кратка, за да няма недоразумения по въпроса. Според нас материалът от брой 18, обяснява доста подробно за какво иде реч в играта и на практика кой знае колко много нова информация по въпроса няма, защото разликите между бетата, която тествахме тогава, и финалната версия са единствено в това, че Illusion са махнали наличния в бетата multiplayer. Същият е обещан с patch за финалната версия на играта. Ако случайно сте пропуснали брой 18 на списанието, можем да ви зарадваме с новината, че на нашия сайт www.pcclub-bg.com можете да прочетете пълната статия от брой 18 в PDF формат като е запазено и оригиналното оформление от списанието. Сега към другите въпроси. По съдържанието на диска се работи непрекъснато и с гордост можем да отбележим, че този месец примерно сме единственото българско издание, което успя да предложи на своите читатели мегадемата на Unreal Tournament 2003 и No One Lives Forever 2. За финал и две думи на тема Стара Загора и Тортуга: внимавайте само да не вземе да дойде лошият горски пазач и да развали вашия корсарски рай.*

Вълчи драми

From: agent_wolf@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Hi, PC Club, пичове (+майки)

Вие сте the best и... (туй го знаете). Искам да ви питам няколко въпроса.

1. Знаете ли някоя игра, която да става Split Screen или просто двойна. Защото с брат ми сме големи маниаци на Cooperative игра. Досега сме играли SSam, ProRally, Fifa, Collin2, The Rage, Expandable, много емулатори за конзоли и др. Обаче бихте ли ми казали някоя игра FPS за split screen. Просто триизмерна и да не е детмач.

2. Помните ли Snake & Wolf, дето ви пратиха онова клипче на Blood. That's me and my brother - ХА-ХА. И днес, 2 дена след новия ви брой, ние запретнахме ръкави и направихме още едно клипче - Manga - ForgetTheReality. Изпратихме ви го веднага и дано сте го получили. Моля ви да го сложите в диска и ако искате, можем да направим още едно за феновете на PC Club, които и без това са много.

3. Ако може, да направите една рубрика за тестове на видеокарти, процесори и т.н. И ако може, в следващия брой да напишете за конзолата 32x. Отскоро Gens може вече да емулира 32x и то перфектно. Така че ще бъде много интересно да драснете една-две страници за тази стара конзола.

4. Малко критика :). В някой от миналите броеве Георги Даскалов беше оплюл името Duron и Opteron. Звучали му зле, а? Само да ви питам г-н Даскалов какво значение има името на даден хардуерен продукт като производителността е от значение. И на вас може да не ви харесва Duron и Opteron, но на мен не ми допада въобще Celeron и Pentium. Като се има предвид, че супер евтиният Duron бие Pentium 3 .

5. Явно много си обичкате вие в редакцията тоя Radeon на Ati, а? Все за него пишете и пускате драйвери. На nVIDIA не сте слагали драйвери от много отдавна. Туй е от ваш скромен Wolf. Дасвидания, чуз, бай, ариведерчи , сии я и просто чао. И защо вече не сте 100 страници?

Reply: *Първо да благодарим за клипчето. За съжаление то ще се появи чак на следващия диск поради независещи от нас технически проблеми, свързани с производството на диска, които ни принудиха да го дадем за печат 2-3 дни по-рано от обикновено.*

За Gens със сигурност има място в рубриката за емулатори особено пък ако пък се справя със сравнително модерна конзола като SEGA 32x. Споровете на тема AMD срещу Intel напоследък започнаха да наподобяват малко на войната между феновете на Левски и ЦСКА - повече идеология и по-малко спор по същество. В крайна сметка всеки сам си решава, коя от двете платформи да избере за своето PC. Практиката е показала, че и двете имат своите предимства и недостатъци, за които пък може да се напише цял роман. За финал и няколко думи на тема 100 стр., 2 диска и останалите екстри. Те са зависими единствено от количеството на рекламата в списанието и броя на игрите през месеца. С други думи, от време на време е напълно възможно да имаме и броеве с доста над 100 стр. Това вече ще се решава от месец на месец в зависимост от материалите, с които разполагаме.

За чийтовете и вярната грешка

From: mario_bogdanov@dir.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте всички!

Пиша ви за втори път (първият път беше преди година и даже публикувахте писмото ми в брой 12 от м. септември 2001 г.). Първо, искам да ви кажа, че не се боря за място в списанието и не държа да препрочитам писмото си от него. Купувам редовно всеки брой (нямам само първите два) и обикновено започвам да го чета отзад напред. Преди да съм започнал по същество, искам да изясня дали аз нещо не съм разбрал, или вие сте сбъркали. Брой 23 е от август 2002 г., а на брой 24 пишете октомври. Означава ли това, че септемврийски няма да има? До сега не са ви се случвали такива пропуски. Вече идвам на темата, вдъхновила ме да ви пиша. Става дума за статията от последния брой на г-н Орлин Ялнъзов "To Cheat or Not To Cheat", която ме подразни максимално с явно негативното отношение на автора към "чиитове", "солюшъни", "трейнери" и всякакви подобни помощни средства. Абсолютно не съм съгласен с това мнение и предлагам да го запази само за себе си, а не да се опитва да ни натрапва начин на игра, който би бил крайно изнервящ и оставящ след себе си куп започнати и недовършени игри, защото 80 или даже 90 процента от тях са невъзможни за превъртане без някаква помощ. Разбира се - далеч съм от мисълта, че трябва да напишеш целия списък с дадени кодове, но почти във всяка игра има по нещо крайно необходимо. Ще ви дам пресен пример. Ще цитирам част от статията на колегата ви г-н Георги Даскалов за играта "Aliens vs Predator 2 Primal Hunt" също от последния брой на списанието. "Играчът твърде често е поставян в центъра на ситуации, в които трудно може да се ориентира по време на действието. В резултат F6 и F9 (Quicksave и Quickload) се превръщат в едни от най-често използваните клавиши в играта."

Сега питам г-н Ялнъзов - това ли е удоволствието от играта?! Да се "save"-ваш на всеки изминати 20 или 50 метра, преди всеки ъгъл или коридор, преди всяка стая. И когато те размажат, да започваш отново и отново от последния "save" с надеждата този път да се справиш, или преминал успешно с триста зорове, установяваш, че си останал само на няколко "helt"-а, наоколо няма нищо за взимане, а в мрачният тунел пред теб се разнасят многообещаващи (сто на сто гибелта ти) звуци. Тук бих попитал като Робин Кафалиев - "Има ли и друг живот?" и отговарям - "Има, разбира се!". Просто написваш кода за безсмъртие и играеш спокойно. Пак се криеш, промъкваш безшумно, изненадваш враговете си т.н., но вече си уверен, че и да пообъркаш малко нещата - нищо не може да ти се случи. Продължавам писмото с лични примери. Опитвам се да играя "Star Craft Brood War" без кодове, но единственото, което се случва всеки път, е следното: едва съм успял да създам 2-3 маринеца и ме нападат цяла глутница кучета на "Зерг", които ме свършват преди да съм успял да произведа още 2 маринеца. А ако играя срещу повече от един противник (не дай Боже, седем)? Друг пример. Играя "Soldier of Fortune: Double Helix" (с включен "god mode" разбира се), завръщам се от Хонг Конг и стигам нивото, в което мястото, откъдето ме снабдяват с оръжие, гръмва и аз влизам в пламъците. Намирам Сам проснат на земята, казва ми нещо, което не разбирам, защото е на английски (както и всичко останало) и замлъква. Решавам, че е мъртъв и продължавам натам. Накрая, обходил навсякъде, излизам от задната страна, отивам отпред при пожарникарите, които също казват нещо неразбираемо и се чудя защо нивото не свършва и какво още не съм направил. Преигравам го основно отново и отново няколко пъти, но със същият успех. Сега - ако не беше солюшънът да прочета в него, че Сам не е умрял, а само ранен и че трябва да го вдигна на рамо и да го изнеса навън до линейката, ще беше да се наложи да използвам другата екстра, а именно да задам в конзолата следващата карта, за да мога да продължа. А ако не ползваме нищо ... играта остава недовършена поради факта, че не можеш да преминеш в следващото ниво без да си завършил настоящото. Също така много ми е интересно как биха се преминали без код за безсмъртие нивата от двете части на "Serious Sam" например, където те нападат едновременно табун "конски скелети", стадо "бизони" (не знам как се казват - аз така ги наричам), всякакви други двукраки живи и механични твари, плюс главният бос, висок колкото небостъргач и почти безсмъртен. За да зачистиш всичко мърдащо, са ти необходими между 5 и 10 минути в зависимост от използваното оръжие, а да те зачистят - по-малко от минута. Друг пример давам с играта "GTA3", която превъртях наскоро и в която едва ли бих преминал и във втория град без помощта на чийтовете. Ако очаквате да съберете всичките 100 пакета, без да сте прочели предварително къде се намират, трябва да си отделите един ден, за да обискирате града къща по къща и улица по улица и ви уверявам, че няма начин да не пропуснете доста. Лично аз успях да намеря само 9 (без да съм ги търсил специално, разбира се), от които последния не можах да взема, защото се намираше в заградена с мрежа площадка без вход, удържаща даже напъните на танка (в парка близо до квартирата ми във втория град). Как би се преминала например мисията, в която трябва да събереш в лодката си всичките 6 пакета, хвърлени от самолета и да ги превозиш до другия край на града, като след всеки прибран пакет се сдобиваш с по една звездичка? Или мисията, в която трябва да превозиш боса от тоалетните във втория град (не си спомням името му), до Френското международно летище? Със стъпването на моста си мъртъв, ако не си с танк, а с танк можеш да се сдобиеш само по втория начин, иначе по нормалния - ще си мъртъв много преди това. Кулминацията в играта е мисията, в която трябва да изтребиш всичко живо на покрива на многоетажния паркинг, да слезеш някак си жив оттам, натрисайки се на полиция 3 звездички и да паркираш остатъците от колата в "New Port", след което и да се "save"-неш успешно. Трябва ти точно определена кола, от която нямаш право да слезеш дори и когато те подпалят още на покрива, а това се случва в 9 от 10 опита. Искате ли да ви кажа как се справих, крайно изнервен, след двайсетина неуспешни опита? Ако знаете някакъв друг (легален) начин - кажете ми! Аз просто си откраднах необходимия джип и го закарах в гаража в къщи. След това с друга крадена кола (няма да тичам пеша, я) се качих до предпоследния етаж на паркинга, слязох и се отдалечих достатъчно от нея, след което написах код за унищожението на всички коли. Експлозията уби почти всички на горния етаж, но се активира 3-звездната полиция. Нов код ги премахна успешно. Накрая остана да се върна до гаража си, да взема джипа, да прегазя с него останалите живи двама човека на покрива, да сляза обратно долу и спокойно да паркирам на необходимото място. Това е общо взето за екшъните. Другите ми любими игри са ралитата. Много се дразня от факта, че обикновено си принуден да започнеш с една или няколко коли на една или няколко писти и чак след като победиш в определен брой състезания, ти се подхвърля трошичка от баницата под формата на по-бърза кола или нова писта. Кому е нужно това? Не може ли просто да играеш на всичко веднага? А ако не можеш да се справиш (например в игрите "F1" във всички разновидности, където колите са контролируеми само до първия завой и дори Михаел Шумахер не би успял да се класира на първо място)? Тогава какъв е смисълът да си купуваш цяла игра, като така и така ще я играеш в демоверсия и можеш да я имаш за 4 лева при това заедно с още игри, програми и хубаво цветно списание. Май е време да свършвам, защото писмото стана километрично и сигурно вече съм ви отегчил. Сигурно си мислите "Тоя

pcclub@pcclub-bg.com pcclub@pcclub-bg.com pcclub@pcclub-bg.com

па неандерталец откъде ни се натресе?!". Може и да сте прави за себе си, но искам да ви уверя, че поне 80 процента от геймърите са такива и затова ви моля да не ни натрапвате мнение и препоръка, които са практически неизпълними. Напротив - първото нещо, което трябва да направим преди да си закупим набелязаната игра, е да проверим има ли свестни "чиитове" за нея, за да сме сигурни, че не сме си дали парите на вятъра. В заключение искам да се извиня, ако някой се е почувствал обиден от писмото ми - всеки има право на лично мнение, а то ви е крайно необходимо, за да можете да правите и занапред списанието все така супер! Благодаря!

Mario Bogdanov
http://www.bogdanov.hit.bg

Reply: *Първо, да уточним неразборията с броевете, защото това писмо е само едно от многото, които получихме на тази тема. Брой с дата "септември 2002" действително няма да има. Тук трябва да се извиним на всички, защото брой 24 реално трябваше да носи датировка "септември/октомври 2002". Пропускането на септемврийски брой е свързано най-вече с новия график за производство на списанието, което пък вече излиза в началото, а не в края на месеца. Ще се постараем да се реванширамe подобаващо на всички около Коледа, а абонатите на 2002 г. ще получат и един брой от 2003 г. като компенсация. Да минем и към чийтовете. За тях също мненията бяха доста разнообини: от пълна подкрепа за мнението на Орлин Ялнъзов до разгромни писма срещу него. Доста разгорещена дискусия се разгоря и на форума на www.pcclub-bg.com. Моето лично мнение е някъде по средата. В интерес на истината аз минах GTA3 без нито един чийт. Повечето описани в писмото мисии просто изискват друга тактика. Така например ескортът до летището е напълно възможен и без танк. Просто човек не трябва да минава по моста, а през тунела, който между другото води точно до летището. Има обаче действително много игри, които са почти невъзможни за минаване без кодове а и аз лично често нямам време да се мъча 20 пъти с дадена мисия и накрая я минавам с измама, за да видя какво става по-нататък.*

Критика 1

From: rigiq@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Ei tupi kopeleta!!!!!! Ne moga da razbera zashto, maika mu stara, slagate na tupiq si disk treiluri deto ne mogat da se gledat s normalen komputur. Kogato se pravqt takiva raboti e redno da se napishe pone s kakvo se gleda taq prostotiq. Ili da se sloji na diska suotvetnata programa. Ne moje da imam vsichki vuzmojni DivX player-i, poslednata versiq na Mediq Player i da ne moga da podkaram nqkakuv tup treilur. Ne mi e qsno samo zashto ste go slojili kato normalen chovek ne moje da go gleda. Zashto ne probvate da download-nete Quicktime da vidite kolko e lesno be, selenduri takiva. Ne moje li da napishete s kakvo, po dqvolite se gledat skapanite MOV failove. Vie tupi li ste ili se praite na mnogo interesni - prostaci takiva. DivX 5.o Pro - ne shte. E s kakvo da go otvorq be lainari. Moje li da mi dadete smislen otgovor za kakvo ste mi go slojili tova na diska. TUPANARI PROSTI.

Reply: *Това писмо съвсем нарочно го оставихме на латиница. Дори и ще му отговорим. Трейлърът за Терминатор 3 от последния диск изисква Apple QuickTime. Същият може да бъде намерен на диска към брой 12 или на www.quicktime.com. Обикновено конвертираме такива клипове в друг по-популярен формат, но специално този трейлър беше ЗАЩИТЕН срещу експортиране, така че нямахме друг избор освен да го оставим в оригиналния му вид. Между другото QuickTime е доста популярен и изключително качествен стандарт за видео и не прави чест на никого, ако въобще не е и чувал за него.*

Критика 2

From: ass_shot@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте, PC CLUB.

Преди да казвам каквото и да е искам да подчертая, че чета списанието ви от около година. Преди това няколко години съм чел само PC MANIA (но след като 1/4 от нея стана за Плейстейшън се отказах) и според мен в момента PC CLUB е 2 класи над останалата специализирана гейм-преса. Но честно казано, от няколко броя насам нещо не е наред по-моему... Откъде ли да почна - е, хайде отзад напред...

1. К'во стана със стоте страници бре момчета (и момичета). Последните броеве не ги виждам или сигурно съм сляп :-(

Само не казвайте, че има лятна суша и тем подобни щуротии.

2. Абе, Орлинаторе, ти за 'къв се мислиш, бре, чийтовете това, чийтовете онова... Аз лично съм писал няколко солюшъна за известни куестове и не мисля, че съм убил жанра. Все пак има заети хора, които предпочитат да минат тук-таме някое по трудно нивце по втория начин, за да не си губят времето. А ти 'кво - чийтовете били като наркотик... смешна работа.

3. Как може за смотана игра като Farscape да пишете 1 страница и половина, а за The Thing половин...

4. За 'кво се майтапихте и очерняхте Орлин Широв от PC MANIA? Задето в Арканум имало водолази? Та нима в куеста Syberia има Кейт Арчър (PC CLUB - бр. 23, стр. 43, първата колона долу)...

5. Ех, този Дърпатов към българин е само... Някой пише "тупа кирилица" - той защитава Кирил и Методий. Всички знаят, че става въпрос не за азбуката ни, а за скапаната кирилизация в Windows. Всички знаят, че прехваленият Flex Type се скапва и не отговаря (Not responding) при най-малкия срив на системата. И вие, г-н Дърпатов, го знаете, ама трябва да се покажете като големия патриот...

6. Как може да пишете против рекламната кампания на PCMANIA да включат към списанието си и по един кондом? Та нима вие не ги използвате приятели? Да не би геймърите да са група дребни очилатковци с малки...

7. Какво против имате против Пикачу, Скалата, Хари Потър и т.н. Ако вие имате една хилядна от техните фенове, трябва да сте доволни...

Стига съм плюл... Не ме разбирайте погрешно, аз ще продължавам да чета списанието, заради предимствата му пред конкуренцията. Съжалявам, ако съм ви обидил, но исках да си кажа мнението. Това е.

Чао засега...

PS. Знам, че няма да ми публикувате писмото, но поне ако можете да ме опровергаете, пишете ми на email-а!!!

Reply: *Критиката винаги е добре дошла, когато е обоснована по някакъв начин, така че място за обида няма. В този смисъл няма никаква причина да не пускаме писмото ти. На първите два въпроса вече отговорихме. За The Thing и FarScape: The Thing се появи, когато броят беше вече почти готов и в интерес на истината едвам му намерихме място. Тук търпим критика, защото играта действително заслужава повече място от 1 стр. За кирилицата обаче не съм съгласен! Кой е казал, че трябва да се ползва FlexType? Самият Windows си има перфектна поддръжка на кирилица. MicroSoft може да са виновни за много неща, но ако някой не може да пише на БДС (Български Държавен Стандарт), това не е по тяхна вина. Освен това явната неграмотност, която се шири сред българите напоследък, е доста стряскаща не само за мен. Ако човек не може да се изразява писмено на собствения си език, накъде е тръгнал?*

Против Хари Потър, Пикачу и останалите нямаме нищо против. Имаме нещо против начина, по който се рекетират десетките хиляди фенове на същите да си купуват най-различни продукти, които обикновено нямат никаква връзка със съответните герои. За финал и две думи на тема презервативи: използването им е похвално и наложително, но едва ли те са най-подходящият подарък за издание, което има доста читатели на по 10 години.

Програмисту

Спях си кротичко аз тук,
но ме събуди гнусен звук.
Нейде в мръсните стъкла
блъска се муха една.
Кой ли сътвори таз гад
със pathfinding тъй сакат?
Ставам вече аз от сън,
гледам времето навън:
плътна стеле се мъгла,
а минувачите са два.
Кой направи сам-самин
тоз чудовищен енджин?

Програмисте, аз във рими
Тебе славя, че дари ме
с уникалната съдба -
unit в глупава игра.
Какво ли няма в Твоя хард?
Невеж живот изтича в март,
а лутащо се NPC
намира в твоето PC
нежелана бременност и глисти,
о, велики Програмисте!!
Без да съм капризен бей,
куца целият геймплей,
няма никакъв баланс,
пък без load и нямаш шанс.
А нелепият сюжет
отива в кошчето за смет.
О, премъдри Програмисте!
О, Създателю пречисти!
Можеш и да ме изтриеш,
можеш и да ме убиеш,
и да се разпадна пак
на единично-нулев мрак.
Всъщност можеш Ти дори
да ме лишиш и от ИИ!
Всичко е под Твой контрол,
и срещу Твоя монопол
е безполезно да се боря -
не мога нищо да Ти сторя.
Всемогъщ си и не знаеш,
че поради туй скучаеш,
но Те моля по човешки:
намери си други пешки.
А докато има ток,
в тоз свят безсмислен и жесток
най-добре ни остави
да го debug-ваме сами.

Българският футбол в Интернет

От професионализма до абсолютното аматьорство...

Като че ли през последните години свикнахме с плачевното състояние на българския футбол. Безобразната игра, корупцията и насилието по стадионите все пак не успяха да отблъснат почитателите на най-популярния спорт. Бавно, колебливо и понякога отчайващо непрофесионално в българското web-пространство започват съществуването си множество сайтове, посветени на любимия клуб...

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

Колкото и да е жалко, българските футболни клубове реагираха с огромно закъснение на възможностите, които предлага глобалната Мрежа. Както винаги, първите, които направиха нещо по въпроса за представянето на нашия футбол в Интернет, бяха феновете. Още преди да се появят официални сайтове на тимовете от българското първенство, знайни и незнайни почитатели само заради едната любов създадоха множество страници, който проправиха пътя и отвориха очите на някои от клубните шефове за новата възможност. Тъжен факт е, че все още футболните големци тотално пренебрегват Интернет като средство за контакт с почитателите. По тази причина официалните сайтове на клубовете у нас все още са твърде малко. От една страна, това е обяснимо като се знае какви

Официалният сайт на ЦСКА се обновява с полезна и актуална информация за феновете.

хора дърпат конците в БГ-футбола, но от друга – това си е откровено пренебрежение спрямо привържениците.

Класическата форма на официалните сайтове на футболните клубове обикновено е сведена до стандартната комбинация от актуална информация, богата статистика, история на клуба, обилен снимков материал и т.н. Сайтовете на най-популярните отбори у нас – Левски (www.levski.bg) и ЦСКА (www.cska.bg) са изпълнени изцяло в рамките на този формат. Съществува също страница на професионалната лига (www.pfl.bg). В нея можете да намерите резултатите от последните кръгове на Висшата лига и Втората професионална група. Освен това тук е поместена статистика за първенствата и купата на България от последните няколко години. По подобен начин стоят нещата и със сайта на Българския футболен съюз (www.bfunion.bg).

Фенските творения се отличават значително. Тяхното съдържание и оформление зависи единствено от предпочитанията, фантазията и възможностите на създателите им. За съжаление, по стар български обичай в тях понякога се отделя повече внимание на омразата към противника. Някои от тях носят гръмки названия като "Сини воини", "Синякръв", "Червена Сила", "Канари Бандити Ултрас Групировка", "Железни бригади" и други подобни. Интригуващ в това отношение е сайтът bg-hooligans.hit.bg, посветен на футболното хулиганство. За съжаление той не е обновяван от доста време, а и оставя впечатлението, че авторът събира информация по темата най-вече от периодичния спортен печат.

По отношение на футболните портални и информационни сайтове в българското web-пространство определено има какво да се намери. Ако желаете да четете утрешния брой на вестник Меридиан Мач в pdf-формат, трябва да посетите www.mmatch.techno-link.com. Друго подобно място е страницата на вестник 7 дни спорт (www.standart-news.com/7sport). Когато спортът и бирата се събират заедно в Интернет, се получава футболният портал www.zagorka-football.com. Любопитно място, което се отличава с нетрадиционен дизайн и богато съдържание е bimbat.hit.bg. Ако търсите един солиден сайт, изцяло посветен на любимата игра, можете да пробвате www.bgplay.com. Освен актуалните футболни новини, множеството връзки към официалните страници на някои български клубове, статистиките и класациите, BG Play предлага също безплатна електронна поща. Полезни, актуални и изключително богати като съдържание са www.bulgarian-football.com, www.footballbg.net, walcol.dir.bg и sport.net-info.bg.

Сайтът на Левски е един от първите у нас.

Психология On-line

Психологията като наука става все по-значима в модерните общества, така че популяризирането ѝ в Интернет е похвално занимание. Този сайт ще бъде интересен и полезен не само за специализираната аудитория (професионални психолози, студенти по психология или други хуманитарни дисциплини), а и за средностатистическия потребител, решил да попълни за разнообразие някой друг психо-тест, да получи on-line консултация, да прочете любопитни текстове, свързани пряко не само с психологията.

Александър Стоянов
astoyanov@abv.bg

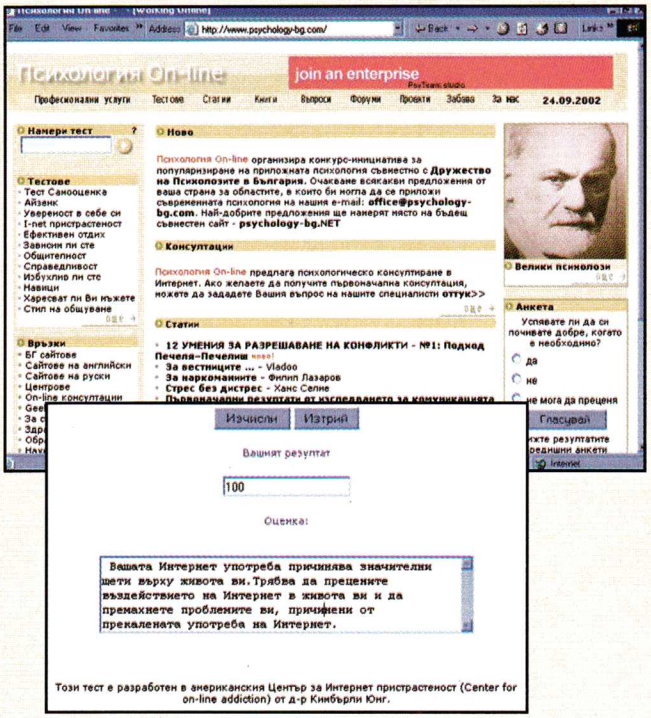
Най-привлекателните възможности, които порталът предлага, вероятно са свързани с on-line тестовете. Те са леко разпилени из отделните секции, но за улеснение препратки към най-популярните от тях присъстват още на заглавната страница. За някои ще се наложи да се регистрирате, но процедурата е съвсем кратка и не чак толкова досадна.

В категорията "Тестове" има петнайсет популярни теста и четири професионални. Така можете да видите вероятните отговори на въпроси като "Избухлив/а ли сте?", "Приятно ли е общуването с вас?", "Оптимист ли сте?", "Харесвате ли се на мъжете?" (само за жени :)), "Обвързвате ли се лесно?", "Пристрастен/а ли сте към Интернет?" и пр.

В "Професионални услуги" можете да получите психологична консултация по електронната поща, с такава цел бихте могли да използвате и не особено привлекателните на външен вид и слабо посетени форуми. В "Статии" ще откриете информационни и анализационни материали от български и чужди автори на доста широка тематика – от "12 умения за разрешаване на конфликти" до "Журналистическото интервю като контрапункт на междуличностното общуване" и "За наркоманите".

За тези, които не се вземат много на сериозно, има и няколко "забавни" теста. Те ще ви предупредят, ако се окаже, че не сте демократ, а терорист и у вас дреме един бъдещ Осама бен Ладен, ще ви информират за шансовете да станете милионер през новото хилядолетие, ще открият какви са вашите културни белези – на ориенталец, славянин или истински европеец!

www.psychology-bg.com



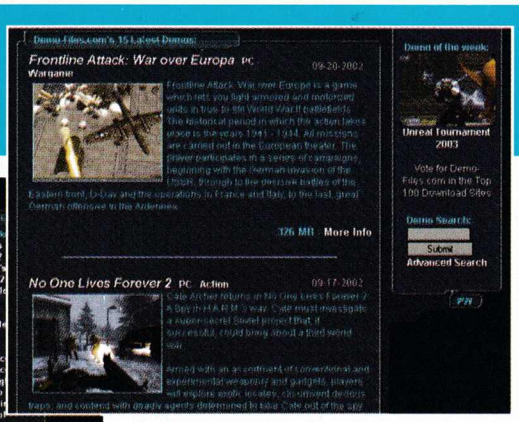
Demo-Files.com

Демо-версии на игри можете да откриете на много места в Мрежата, но тук сигурно те се чувстват като у дома си. Ако случайно не сте открили желаното от вас демо на дисковете на PCC, или пък разполагате с достатъчно добра връзка, за да теглите всичко в секундата, в която се появи в Нета, не се колебайте дали да посетите тази страница.

Александър Стоянов
astoyanov@pcclub-bg.com

Сайтът функционира от около три години и по уверенията на авторите му, на него можете да откриете всяко демо за PC, Macintosh и Linux, излязло след ноември 1999 г.

Основният раздел, разбира се, е за демо-файлове за различните платформи. Освен чрез търсачка, имате възможност да търсите заглавията по азбучен ред и по жанр. На заглавната страница има класация за десетте най-теглени игри на седмицата и последните петнайсет публикувани. Преди download-а можете да прочетете и кратко ревю на демото, да видите снимки от него, какви са системните изисквания, да посетите официалната страница на играта, сайта на производителя и т.н. Процесът преди самото самото



"сваляне" е малко усложнен и в края си ви предлага избор между няколко огледални сайта.

За тези, които с радост и чиста съвест използват cheat-ове, докато играят, е и едноименната секция, която обаче едва ли е за препоръчване. Тя всъщност може да се разглежда като отделен портал (www.cheatfiles.com) и отново е не е само за PC, а и за PS, Nintendo и Dreamcast, но актуалността ѝ е под всякаква критика.

Предимството на този вид портали е и във възможността да откриете непозната или пренебрегвана по някаква причина да този момент игра, без да рискувате с продължителни тегления от warez-сайтове и криминални сделки с родните пиратски структури :) Базата данни с демо-файлове е огромна, така че шансът да не намерите определено заглавие е минимален.

signs

Не можете да обясните първата следа. Втората не ще пропуснете. А на третата... няма да повярвате!

■ Touchstone Pictures\ Sunny Films ■ Signs.Movies.com ■ **Режисьор:** М. Найт Шаямалан
■ **Участват:** Мел Гибсън, Хоакин Финикс, Рори Кълкин, Абигейл Бреслин ■ **По кината:** 1 ноември 2002

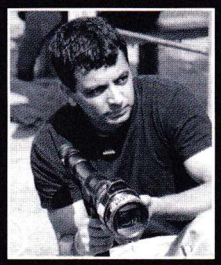
М. Найт Шаямалан си създаде репутация на неоспоримо талантлив режисьор и не по-малко влиятелен разказвач на истории. След "The Sixth Sense" и "Unbreakable", на които той е режисьор, продуцент и сценарист, името Шаямалан се превърна в символ на качество, обединяващо най-доброто от класиките на Хичкок и винаги новаторската визия на Спилбърг. С последния си филм "Signs" той прави опит да надмине досегашните си постижения и в редица отношения може да се каже, че е успял.

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com

Трилър, подправен с тривиална житейска драма и запържен в точно премерена доза научна фантастика – това е рецептата, към която може да се причисли всеки от филмите на М. Найт Шаямалан. Успехът е гарантиран, а гаранцията идва от интелигентните истории, в които главните действащи лица са обикновени хора, каквито можем да срещнем всеки ден на улицата или да припознаем в съседите си. Водещите персонажи не се отличават по нищо от тълпата, те имат своите слабости, предразсъдъци и лични проблеми, а това кара зрителите да им вярват и да ги приемат за истински, защото в нито един от моментите на затруднение не се забелязват пристъпи на безумна смелост или изблици на гениални идеи. Тогава се случва нещо неестествено, което поражда нормалния въпрос "как бих постъпил аз в подобна невероятна ситуация?", а отговорът на екрана е едновременно приемлив за всеки и в същото време неочакван.

Семейство Хес и офицер Паски откриват, че не са сами. Мистериозните кръгове се появяват по целия свят.

ЗА РЕЖИСЬОРА И НЕГОВИТЕ ФИЛМИ



Манож Нелиату Шаямалан е роден на 6 август 1970 г. в Индия, но израства в предградията на Пен Вали, Филаделфия, САЩ. Първите си аматьорски стъпки в професията на режисьор прави, когато е на 8 години, опитвайки се да подражава на любимеца си Стивън Спилбърг.

Години по-късно, когато е вече студент в Нюйоркския университет, заменя второто си име с прякора Найт. Тогава прави първия си филм "Praying with Anger" (1992), който е вдъхновен от собственото му пътуване до родна Индия.

Вторият, "Wide Awake" (1998) е за 10-годишно момче, което след смъртта на дядо си започва да търси Бог. Снимките са правени в същото католическо училище, което е завършил Шаямалан.

Големият пробив за режисьора, разбира се, идва с "The Sixth Sense" ("Шесто чувство"), филмът става боксофис феноменът на 1999 и е превъзхождан по гледаемост само от Star Wars еп.1. В "The Sixth Sense" малко момче, което може да комуникира с мъртвци, получава помощ от обезверен детски психолог. Филмът даде тласък в кариерата на Хали Джоел Осмент и маркира началото на нова ера във филмографията на Брус Уилис, който след противоречивия "Armageddon" се зарече, че повече няма да приема роли, в които да спасява света.

Следващият проект на Шаямалан е "Unbreakable" от 2000 г. Главната роля отново е поверена на Брус Уилис, който в началото на този филм претъпява ужасна влакова катастрофа, за да открие невероятна истина за себе си преди финалните надписи.

"Unbreakable" се радва на завиден зрителски интерес, но надминава успеха на "The Sixth Sense".

М. Найт Шаямалан става най-скъпоплатеният сценарист в Холивуд, след като Disney му връчват чек за 5 милиона долара за написването на сценария за "Signs". Режисьорският му хонорар пък е 13 милиона.

Историята на семейство Хес

Греъм Хес е епископски служител, затова за жителите на Бъкс Каунти, малко провинциално градче в Пенсилвания, е известен като отец Греъм. Вярата му в Бог е сериозно разклатена, след като жена му Колийн загива при автомобилна катастрофа. Съкрушен и обезверен, Греъм Хес се отказва от религиозната си професия и се захваща с фермерство и отглеждане на осиротелите си деца – десетгодишния Морган и петгодишната Бо.

Мерил Хес е братът на Греъм, който някога е имал обещаваща, но провалена спортна кариера. Той се опитва да преосмисли живота си, докато помага на брат си да преодолее емоционалната криза и също в гледането на децата.

Още в самото начало на филма хлапетата Бо и Морган започват да се държат странно, а когато в нивата до фамилната къща се появяват големи сложни формации от утъпкана царевица, Греъм няма друг избор освен да разбере какво точно се случва и защо се случва точно на него и неговото семейство. Когато подобни формации започват да се появяват и на други места, отец Хес е убеден, че това е някакъв знак или предупреждение. За съжаление теорията му се оказва вярна и скоро изолираната му ферма е нападната от враждебни извънземни.

Актьорите и ролите

Шаямалан твърди, че се чувства истински късметлия, че е попаднал на възможно най-подходящите актьори за сложните роли във филма. "Актьорите трябва да повярват на сценария", казва режисьорът, "Това може да звучи глупаво, но много актьори биха изиграли ролите си срещу чек, но не непременно защото вярват в историята, която се разказва. А докато не видя онзи поглед в очите на актьора, който излъчва "Харесва ми. Бих го направил дори без пари", не бих му дал ролята."

Децата вярват, че като носят шапки от фолио извънземните не могат да им четат мислите.

Морган Хес показва на баща си за какво става дума...

Мел Гибсън получава ролята на отец Греъм Хес. Той е впечатлен от начина, по който се представят чертите на героите, и коментира: "В историята има много мистерия и това, разбира се, те кара да гледаш с интерес как фрагментите започват да си идват по местата, а героите стават все по-разбираеми. Точно така става и в реалния живот, обикновено опознаваш хората постепенно. Има нещо много истинско в историята, а и досега не бях участвал в такъв проект".

Всеки непредубеден киноман ще се съгласи, че Мел Гибсън се справя блестящо с всичките си роли, без значение от жанра на продукцията. Той се запомня еднакво добре в екшъни като "Смъртоносно оръжие" и "Откуп", както и във филмите с по-сериозна тематика като "Вечно млад", "Човек без лице" и "Смело сърце". Гибсън е перфектен, когато екранното му присъствие трябва да излъчва едновременно сила и уязвимост, а това качество е решаващо за роля като тази на отец Хес.

Хоакин Финикс, който бе номиниран за Оскар за изпълнението си на злодея в "Гладиатор", отново прави забележителна роля в "Signs" като Мерил Хес, добродушния по-малък брат на Греъм. Мерил е разочарован от личните си провали, но има усещането, че всяко нещо, което е направил през живота си, има смисъл, макар и неразбираем за него. Към края на филма му е отредено да разбере този смисъл в едно незабравимо усещане.

Продуцентът Сам Мерсър е доволен от избора на Финикс и отбелязва, че играта му допринася неоценимо много за невероятния баланс на борбеност, вътрешна сила и самокритика, нужни за изграждането на образа на Мерил Хес.

Ролите на децата Морган и Бо са поверени съответно на Рори Кълкин и Абигейл Бреслин. Рори е най-малкият брат на Маколи Кълкин, познат от "Сам вкъщи" и "Добрият син". Младият актьор показва в пълна сила таланта си, който бе открит за първи път в "You Can Count on Me" (2000), като сина на Греъм, Морган, който също е принуден да носи бремето на проблемното си семейство.

За Абигейл Бреслин това е дебют като актриса, но изпълнението ѝ е впечатляващо и тя вече е поканена да участва в "Aurora Island", който ще тръгне по кината другата година. Г-ца Бреслин е гордостта на продуцентите, които откриват актьорските ѝ заложби: "Тя е толкова сладка и очарователна, а и забавна. Когато казва тези кратки, но запомнящи се реплики, тя прави всичко да звучи истинско, досущ като думите на петгодишно дете".

Чери Джоунс е полицайката Карълайн Паски, която е много близка на семейство Хес и винаги е предлагала своята помощ в преломни моменти, какъвто несъмнено е появата на мистериозните кръгове в царевицата на Греъм. Актрисата Чери Джоунс е позната от филмите "Ерин Брокович", "Перфектната буря", "Повелителят на конете" и др.

За пореден път М. Найт Шаямалан се появява в собствен филм. В "Signs" той е съседът Рей Реди, който е с малка, но ключова роля. "Времето ми на екрана е нищожно, но ролята е важна.", казва Шаямалан. "Това ме плаши, а нещата, които ме плашат, са нещата, които непременно искам да направя." Мел Гибсън дава висока оценка на режисьора за актьорските му качества: "Той има много развит усет към изявите пред камера. Сцените с него бяха заснети за по-малко от ден, просто направи една-две загрявки, след което просто се справи. Петият дубъл бе фантастичен."

Не гледайте този филм сами и отидете първо до тоалетната преди да заемете мястото си в киносалона.

Греъм Хес, синът му Морган, дъщеря му Бо и брат му Мерил оглеждат странния феномен, появил се в собствената им нива.

Планирането и реализацията на "Signs"

Една от отличителните черти на режисьора Шаямалан е, че не започва снимките преди да си е представил целия филм в завършен вид. Както самият той казва, напълно безсмислено е да се изстисква блестящо изпълнение от актьорите за сцени, които вероятно няма да бъдат използвани. Предварителното планиране стига до детайли като този, с какви орнаменти да бъде стълбата към стаята на Мерил, така че те да се запомнят от зрителя и да се приемат като намек за тяхната важност и че филмът ще ни върне към тях на по-късен етап.

В същото време Шаямалан се старае да използва възможно най-традиционни похвати при снимките, избягва да изпада в излишна техничарска педантичност, да речем, за движението на камерата, а следи акцентът да остане върху играта на актьорите. Когато е необходимо обаче, всяко излишно движение на обектива се наказва с презаснемане на сцената. Типичен пример е, когато семейство Хес слиза по тъмните стълби към мазето на къщата. Тогава зрителят се моли негласно да му бъде показан поне още един сантиметър встрани, докато напрегнато се опитва да гадае дали нещо не се спотайва в мрака извън видимата част на екрана. Един от рекламните надписи гласи

"Не го гледайте сами"

и това трябва да се приема буквално и напълно сериозно. Напрежението и мистерията нарастват с всяка изминала минута и точно когато най-малко очаквате, ще подскочите от стола си от видяната страхотия. Това не бива да ви притеснява, защото гарантирано няма да сте единствените "бъзльовци" в киносалона, а и след петия или шестия път на никой вече няма да му прави впечатление.

Интересното в "Signs" е, че мистерията е разбулена доста преди финала на филма и много от критиците намират двадесетте минути преди последните невероятни десет минути за скучни. Ако "скуката" те кара да рипаш от стола, да държи погледа си прикован в картините на бялото платно и непрестанно те обливат топли и студени вълни, нека се нарича "скука"...

Отец Хес прави ужасяващо откритие в кухнята на своите съседи.

Саундтракът е дело на Джеймс Нютън Хауърд, който е автор на музиката от ТВ-сериали като "Спешно отделение" и "Беглецът" и близо 100 филма, сред които "Перфектно убийство", "Шесто чувство", "Адвокат на дявола". Не се учудвайте, ако музиката наподобява тази от хорър класиките "Зоната на здрача" и "Психо", приликата не е случайна, а дори умишлено търсена.

Както и да ви звучи написаното дотук, "Signs" не е филм на ужасите. Използвани са много от похватите на Хичкок, но истината е, че това трилър, в който е наблегнато на отношенията между персонажите, а хорърът и

специалните ефекти

имат само една цел – да държат вниманието ви приковано, за да проследите постепенното изграждане на образите. Наети са най-добрите в областта на визуалните ефекти, екипът кукловоди на Стив Кремин ("Мисия до Марс", "Еволюция") и Хоакин Арнесон от ILM, отговорник за компютърната анимация в "Мумията" и "Изкуствен интелект". Според мен е без значение дали въпросните господа са най-добрите или не, тъй като за "Signs" са необходими кукли и компютри само за сцените с извънземните, а те, макар че се появяват рано, нямат кой знае какво екранно присъствие.

Ако някой ви каже, че филмът е за извънземни, не му вярвайте. Не очаквайте и главозамайващи ефекти като в "Денят на независимостта". Единственото общо в двата филма е, че става дума за инвазия на пришълци, но с това приликите свършват. "Sings" е историята на Греъм Хес, който постепенно си връща изгубената вяра, а успоредно на тази история се разглежда феноменът "житни кръгове" (пиктограми), който в случая се проявява в царевица.

"Signs" ще тръгне по българските кина от 1 ноември тази година под името "Следите". Преводът е приемлив, но не е правилен що се отнася до двойния смисъл, вложен в заглавието. Независимо дали се казва "Следите" или "Знаците", филмът няма да разочарова феновете на сериозното кино. И не забравяйте – не го гледайте сами!

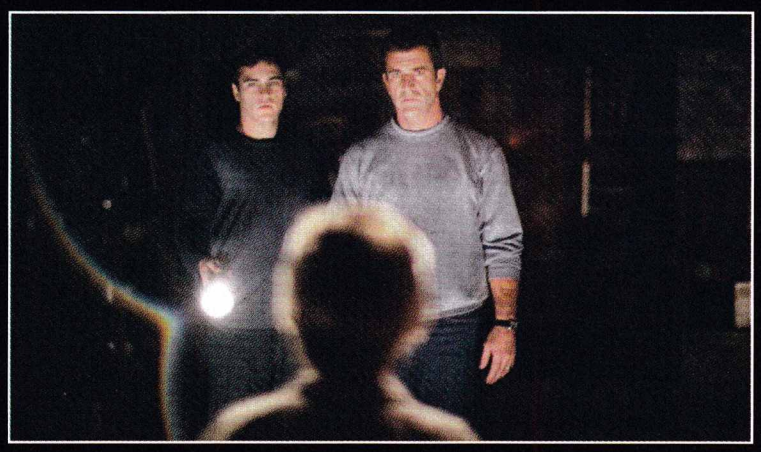
ЛЮБОПИТНО

- Хоакин Финикс взима ролята на Мерил Хес от Марк Рьфало ("Последният замък", "54"), който се разболява преди началото на снимките.
- Снимките започват на 13 септември 2001 г.
- Царевицата е засаждана на различни нива над земята, за да се създаде илюзията, че действието във филма се развива, докато царевицата расте.
- Рисунката на Бо Хес, която се показва във филма, всъщност е дело на Салек Шаямалан, дъщеричката на режисьора.
- видеозаписът на едно от извънземните силно наподобява истински филм от 60-те, за който се предполага, че показва Голямата стъпка в движение.
- Историите за рожданията на двете деца в "Signs" са истинските истории на двете деца на режисьора.

ЗАПАЗЕНИТЕ МАРКИ НА ШАЯМАЛАН

- Обича Филаделфия за място за снимки на своите филми.
- Филмите му имат неочакван обрат преди финала.
- Често заснема отраженията на героите в различни предмети.
- В много от филмите се разказва за двама души, които или притежават свръхестествени способности, или стават участници в паранормални явления. Единият от двамата е дете или има някаква връзка с дете.
- Често използва полюшващи се завеси, например в сцената от "Unreakable", в която Брус Уилис намира измъчената майка, или последните кадри на "Signs".
- Филмите му обикновено използват някакво събитие от миналото на героя, което има връзка с това, което му се случва в настоящето.
- Участва в малки роли в собствените си филми, както го е правил Алфред Хичкок - един от любимите режисьори на Шаямалан. В "Praying with Anger" играе Дев Раман, в "The Sixth Sense" е доктор Хил, в "Unbreakable" е пласьорът на дрога на стадиона, а в "Signs" ще го видите в ролята на Рей Реди.

Този бебефон предава "съобщение от горе" на братята Хес.



Charts

Класация на

Gamespot (USA)

pc.gamespot.com

(USA)

1. Delta Force: Black Hawk Down (неиздадена) ..... (-)
2. Battlefield 1942 ..... (2)
3. The Sims: Unleashed (неиздадена) ..... (-)
4. Sudden Strike II ..... (-)
5. Unreal Tournament 2003 ..... (-)
6. Mafia ..... (-)
7. SimCity 4 ..... (-)
8. Combat Flight Simulator 3 ..... (-)
9. Grand Theft Auto: Vice City (неиздадена) ..... (-)
10. Incoming Forces ..... (-)

Класацията се базира на броя посещения на съответните страници от посетителите на Gamespot.com

ПРОМОЦИЯ

само за гейм и интернет клубове

сп. PC CLUB предлага специална рекламна тарифа

300 лева за цяла страница

170 лева за половин страница

Вашето предимство с PC Club:

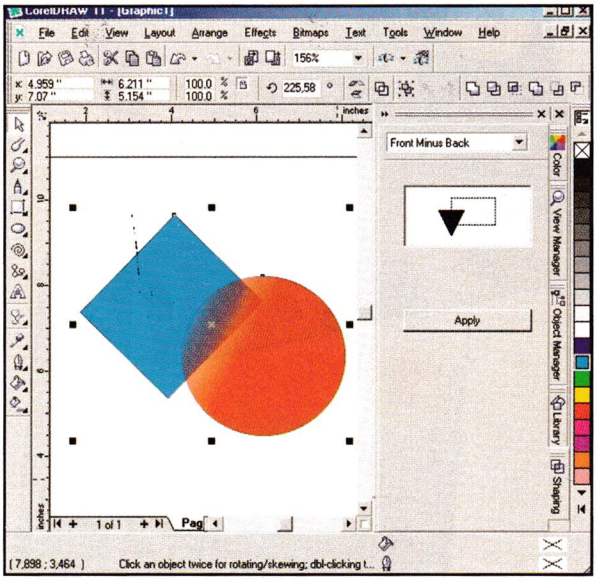
- Реклама в най-голямото българско геймърско списание.
- Хиляди геймъри ще научат за вашия клуб.
- Най-изгодна цена в специализираната преса.
- Високо качество на печата.
- Допълнителни отстъпки при дългосрочни договори.

За контакти: тел. 9262325, e-mail: darpatov@ pcclub-bg.com

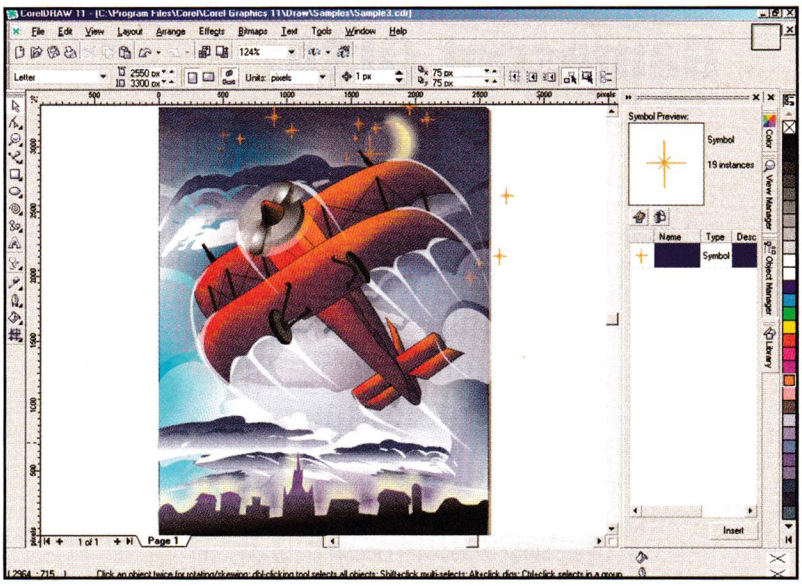
Corel Graphics Suite 11

Когато правиш малки крачки напред, винаги оставаш догонващ

■ Corel Corporation ■ www.corel.com ■ PII 200 MHz, 64 MB RAM, 300 MB HDD



Можете да комбинирате и изрязвате припокриващи се обекти по три нови начина.



Една от ключовите новости в CorelDRAW 11 е възможността да превръщате често употребявани обекти в символи.

След смехотворните новости на Corel Graphics 10 се бях отчаял, че някога отново ще видя стойностен продукт на някога реномираната канадска компания. От чисто любопитство и с малко надежда реших да инсталирам Corel Graphics Suite 11, който ме остави с доста противоречиви впечатления.

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com

Не отскоро продуктите на Corel не са лидери в бранша и това не е тема табу дори за най-върлите им почитатели. Надеждите, че нещата ще тръгнат към по-добро, увяхват все повече и повече с излизането на новите версии на графичния пакет. Това е някак си разбираемо, след като допълненията спрямо предишното издание често се свеждат до добавянето на безинтересни инструменти, още по-безсмислени сателитни програми като R.A.V.E. и на последно, но не по значение, място вдигане на системните изисквания.

Corel Graphics Suite 11 е различен, съвсем малко, но все пак различен. Направени са някои опити да се направи голяма крачка напред, което е похвално, но резултатът от тези опити едва ли ще бъдат достатъчни да се върнат потребителите, които се пренасочиха към продуктите на Adobe и Macromedia и вече свикнаха да работят с тях. Преди да съм се впуснал в безпредметно отклонение от главната цел на тази статия, а именно да ви запозная с новостите в единадесетата версия, смятам да продължа направо с ключовите добавки към основните програми в новия пакет на Corel.

Corel Draw 11

Базисните възможности на DRAW винаги са били добри, а рисуването (създаването) на прости форми бе лесно и интуитивно, благодарение на богатия набор от инструменти. За съжаление от много версии насам не се прави нищо за допълването на тези базисни възможности, което не работеше добре за престижа на Corel. Лесното постепенно стана полесно при конкурентните програми, а интуитивното се изгуби някъде в сбирщината от безсмислени добавки.

В DRAW 11 са вкарани нови инструменти, с които е постигнат прогрес, но колко е голям той вече е отделна тема и зависи от конкретната работа и навика на потребителя.

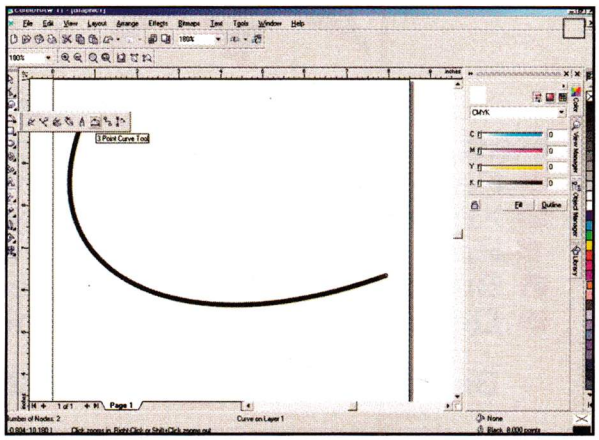
С 3 Point [Curve, Rectangle, Ellipse] Tool можете да създавате съответно криви, правоъгълници, елипси, при това точно според нуждите ви, благодарение на трите определящи точки. За кривите с първата точка определяте началото на отсечката, с втората края, а с третата огъвате правата линия в крива, както ви е угодно. По идентичен начин при правоъгълника с две от точките дефинирате, примерно, ширината, а с третата маркирате височината.

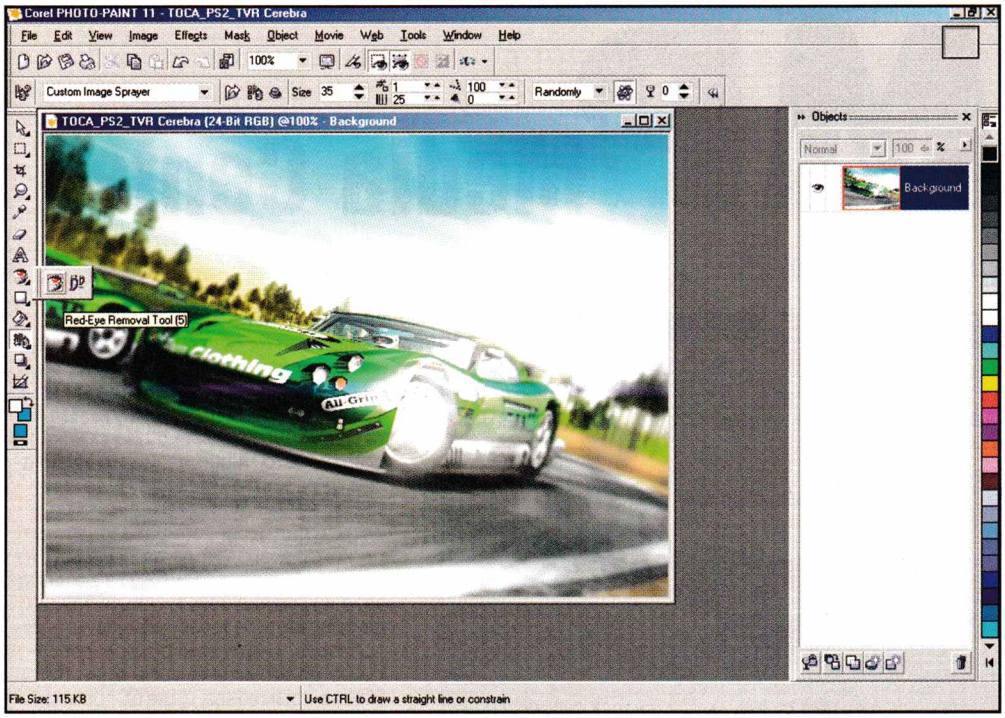
Новият Pen Tool е опростена версия на вече познатия Bezier Tool, а другата добавка Polyline Tool е почти безполезна алернатива за чертане на прави и криви линии.

Редактирането на обекти също е претърпяло еволюция. Чувствителните на натиск инструменти Smudge и Roughen ще ви помогнат да придадете по-нестандартен вид на своята векторна графика, добавяйки издатини и гребени на простите форми.

В менюто за комбиниране и изрязване (Weld, Trim, Intersect) можете да манипулирате пресичащите се

Създаването на криви с помощта на три точки е значително по-лесно и прецизно.





PhotoPaint 11 предлага полезни опции за широк кръг потребители.

(застъпващите се) обекти по три нови самообясняващи се начина – Simplify, Front minus Back, Back minus Front.

Ключова и най-шумно рекламирана добавка е възможността да превръщате често употребяваните обекти в символи, да ги съхранявате в библиотека и с drag and drop да ги вкарвате обратно в графиката, а там можете да ги позиционирате, въртите и доизкусурявате. Когато редактирате първообраза в библиотеката, промените се отразяват на копията в проекта. Въпреки че възможностите на DRAW 11 по отношение на символите не са на нивото на Illustrator 10, те са отдавна чакана добавка, подходяща за употреба във векторни анимации за интернет страници.

Corel PHOTO-PAINT 11

Предишното, десето издание на Photo-Paint остави потребителите с впечатление, че Corel са се отказали да поддържат тази своя програма за създаване и обработка на растерни изображения. Новата версия обаче опровергава тези твърдения. PP11 е претърпяла няколко радикални промени, но вече не търси интереса на професионалните дизайнери.

Първото, което ще забележите, е, че интерфейсът е леко преработен и сега по разположението на отделните компоненти наподобява този на Photoshop. Повечето от опциите за напреднали потребители са добре скрити, за да не объркват начинаещите. Общо взето цялата концепция на програмата е да служи на средностатистическия ентусиаст, който иска да добави ефекти към картинките си или да направи нещо интересно за личната си страничка в Интернет.

Ефектите наистина си ги бива, вървят със самия Photo-Paint и не се налага да качвате добавки като KPT за Photoshop, да речем, за да се получи нещо красиво и оригинално. Конкретно новите от тях са в подразделението Camera на менюто Effects и предлагат стилни решения, с които да придадете неповторим облик на всякакъв тип снимки. Струва си да се отбележат поотделно някои от тях. The Spot симулира дълбочина на изображението, доста добър ефект, ако искате да наблегнете на определен регион от картинката. Lens Flare (отражението на светлината в камерата) има изключително много вариации, повечето от които не могат да се срещнат в друга програма. Уебдизайнерите могат да разчитат на значително подобрена оптимизация на файловете, а също и на лесни методи за правене на rollover бутони и image slicing.

Закъснелите новости като ефекта Bevel, който дори не е качествен, инструмента за корекция на "червени очи" от снимки, и чак сега дошлата оптимизация на изображенията, само доказват, че Corel са много изостанали от конкурентите си и са се примирили с ролята на догонващи. Жалко е, че някога реномираната марка в професионалните среди се докара до положение да обслужва нуждите на масовите потребители.

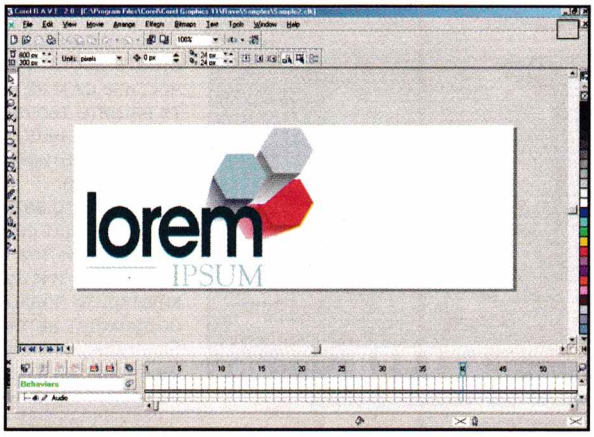
Не си струва да се спирам на софтуер като R.A.V.E. 2, който е подобър от дебютната си версия, но все още далеч от класата на Macromedia Flash и не виждам причина в тази си форма да стане популярен за създаване на векторни анимации. Corel CAPTURE пък е твърде елементарен, а и по нищо не превъзхожда възможностите на произволна програма за сваляне на скрийншоти. CorelTRACE, която конвертира растерни изображения във векторни, продължава да е самотно изключение от посредствеността на останалите продукти в пакета и клони към отлична оценка.

В заключение ще кажа на шега, че се създаде нещо като неписан закон, според който Corel пускат що-годе читави версии на програмите си през 3 версии. След 3, 6 и 9 можем да продължим да се надяваме, че следващата, Corel 12, ще е нещо по-различно от безинтересното като цяло единадесето издание.

CorelDRAW 11
7
Photo-Paint 11
6
R.A.V.E.
6
Общо
6

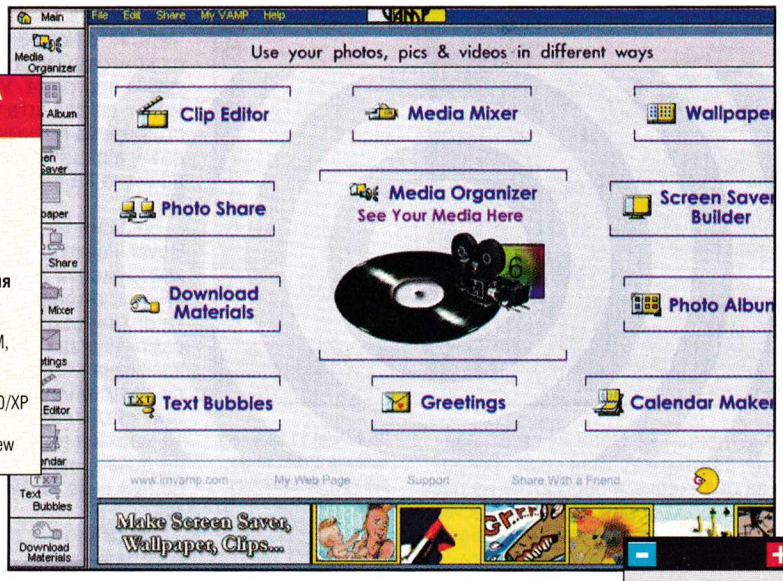
Photo-Paint предлага над 20 ефекта Lens Flare, повечето от които са оригинални.

Подобренията на Corel R.A.V.E. 2, с който се създават векторни анимации, спрямо първата версия са значителни, но има какво още да се желае.



VAMP Media Center

Звук и картина на едно място



Vamp се отличава с максимално опростен и лесен за употреба интерфейс.

VAMP MEDIA CENTER

Предназначение: мултимедиен продукт
Производител: Interactive Music Ltd.
Сайт: www.imvamp.com
Лиценз: Freeware
Размер на инсталационния файл: 5.9 MB
Системни изисквания: P166 MHz MMX, 64 MB RAM, 2MB Video
Операционни системи: Windows 95/98/ME/NT/2000/XP
Подобни продукти: ACDSee Powerpack, Irfan View

Плюсове:
- напълно безплатна
- интуитивен интерфейс
- елементарна за употреба
- достъп до разнообразни online ресури
- ниски системни изисквания

Минуси:
- малко на брой ефекти
- изисква връзка към Интернет
- наличие на реклами
- липса на аудио- и графичен редактор

Едва ли някой може да си представи съвременен компютър без мултимедийни възможности. Независимо от невероятното разнообразие от софтуер, ориентиран към организирането, обработката, създаването на презентации, фотоалбуми и скрийнсейвъри, все още се намират производители, които търсят своето място под слънцето с нови продукти. Подобен е случаят с Interactive Music и техния Vamp Media Center...

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

Ако потърсите из Интернет ревюта, посветени на Vamp, ще откриете различни и в известен смисъл противоречиви мнения. Независимо от това всички признават две неща: първо – Vamp Media Center е многофункционална, а второто е свързано с нейната изключителната лекота при работа. Vamp е приятна и забавна програма, предназначена за широк кръг потребители. За да работите с нея, не се изискват кой знае какви познания или опит. Този продукт съдържа в себе си всичко необходимо, за да се ориентирате в понякога объркващата със своето многообразие и количество мултимедия във вашето PC и да постигнете впечатляващ резултат без много усилия.

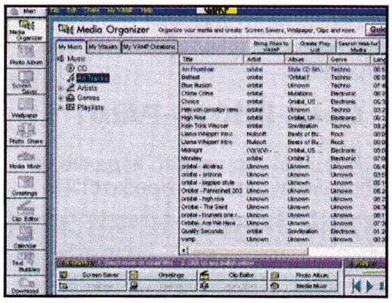
Инсталационната процедура е напълно стандартна, но в нейния край ще трябва да преминете през регистрация на продукта. Тя, както всичко свързано с Vamp, няма да ви струва нищо, но за целта трябва разполагате с връзка към Интернет. След като регистрирате своето копие, ще имате достъп до разнообразните ресурси, разработени от други потребители на програмата. Това е възможно чрез стандартния Internet Explorer или с помощта на специалния модул – Download Materials. Ако вие се чувствате достатъчно сигурни в способностите си и не ви е срам да покажете вашите творения, също може да изпратите нещо. За целта е достатъчно да натиснете бутона, наречен Photo Share.

След като веднъж сте инсталирали Vamp, програмата сканира дисковите устройства на вашия компютър за графични и аудиофайлове. Всички открити подходящи файлове се подреждат автоматично в Media Organizer, който по структура и външен вид силно напомня на добре познатия Windows Explorer.

За разлика от многобройните програми с подобно предназначение, Vamp се отличава с изключителна простота при употреба. Създаването на скрийнсейвър едва ли ще ви отнеме повече от няколко минути. Цялата процедура се извършва стъпка по стъпка, като първо избирате музикален фон, който може да бъде в някой от най-популярните аудиоформати. След това избирате картинките, които желаете да се показват на екрана. Ако искате, можете да добавите и някакъв текст. После остава да определите какви ефекти ще използвате и като завършек е достатъчно да натиснете само един бутон. С това приключва цялата процедура. Вашият скрийнсейвър вече е запазен и готов за употреба. По подобен начин може да бъде направен също фотоалбум с любими снимки, мултимедийна поздравителна картичка или календар.

Сред другите възможности на Vamp Media Center трябва да се спомена Media Mixer и Clip Editor. С тяхна помощ може да създадете забавен видеоклип за съвсем кратко време. Разбира се, не бива да очаквате професионален резултат, но с малко повече желание, находчивост и фантазия би могло да се получи нещо наистина забавно.

Всички графични, аудио– и видеофайлове са на едно кликване разстояние в Media Organizer.



Няколко идеи за бъдещето на WTC от потребителите на Vamp.

Създателите са помислили и за разнообразни online-игри.

Hardware news

Creative представя Audigy 2

Компанията отново има намерение да зарадва почитателите на качествения звук през октомври, когато на пазара ще се появят картите Audigy от второ поколение. Те ще трябва да привлекат вниманието на купувачите с качествено Dolby Digital 6.1 звук и възможност за възпроизвеждане на 196 KHz 24-битово DVD-аудио. Съотношението сигнал-шум е невероятните 106db, най-доброто, за което съм чувал при карта за PC. Audigy 2 е и първата PC аудиокарта, която е преминала успешно всички тестове и е получила сертификат от аудио-лабораториите на Lucasflm – THX, които обикновено се занимават с тестване на професионална озвучителна техника, като например тази в най-добрите киносалони. Новата карта ще предлага възможности за висококачествен 96KHz/24bit звукозапис и ще се продава в две разновидности – обикновения Audigy 2 и Platinum версия, която ще има допълнителен панел с куплунзи, който ще се поставя в празно гнездо за 5.25" устройство, както и дистанционно управление. Цените на двете версии ще са съответно $130 и $200, а към тях ще е включен пакет игри, сред които Hitman 2 и Soldier of Fortune 2.

Плановете на VIA за KT400

Появи се интересна информация за намеренията на компанията да съкрати разходите си като намали произвежданите чипсети за AMD платформата до 2 – KT266A за системи от нисък клас и KT400 за всички останали приложения. Изглежда се е появила и идеята KT400 да се продава като KT333 след лека кастрация – двата чипа са почти идентични и използването на ремаркирани KT400-ци с поокастрени възможности би съкратило излишните разходи от отделното производство на KT333. Разгласяването на тази идея доведе до нарастване на безпокойството и недоволството сред производителите на дъна, тъй като KT400 и сегашния KT333 не са взаимозаменяеми без промени в дизайна на платките, а пък това би докарало на производителите твърде много излишни разходи. Въпреки че засега това са само непотвърдени слухове, възникналата ситуация е доста интересна.

Акциите на Intel поевтиняват

Цените на акциите на Intel се сринаха до рекордни нива – най-ниските от шест години насам. Не съм на ти с икономиката, но явно твърденията, че от 11 септември миналата година насам световната икономика е в рецесия са верни. През последните месеци слуховете около големите компании говореха най-вече за затягане на коланите и съкращаване на разходите до възможния минимум, а щом и цените на акциите на компании като Intel и Microsoft, които обикновено са показателни за състоянието на цялата IT индустрия, достигнаха рекордно ниски нива (MS не са имали толкова лоша година от 1998), значи нещата не вървят на добре. Прогнозите за близкото бъдеще дори и в най-оптимистичния си вариант не включват нещо повече от мъчително бавно подобрение, мнозина предричат дори още по-голям спад в продажбите. Едва ли някой може да изброи абсолютно всички причини за състоянието на световната IT индустрия в момента, но според мен основните такива са спадът в американската и в световната икономика след 11 септември, опустошителните наводнения в Европа и нежеланието на масовия потребител като цяло да купува нови и излишно мощни спрямо нуждите му компоненти.

AMD правят промени в ядрата на Hammer процесорите

В резултат на срещнати проблеми с достигането на достатъчно високи честоти, предизвикани от недостатъци в Silicon-On-Insulator технологията и в настройките на производствените линии на UMC, AMD са се заели с преработката на ядрото на новите Hammer процесори, което по всяка вероятност ще ги забави допълнително. На преправяне ще бъде подложен и контролерът за паметта, който е интегриран в процесорите, което обаче няма да доведе до проблеми в съвместимостта с разработваните за процесорите чипсети. Според Ричард Хей от AMD, ClawHammer процесорите ще видят бял свят още в първото тримесечие на следващата година, а до края ѝ ще се продават на цени, позволяващи употребата им в компютри за помалко от $1000. Г-н Хей също така е споменал, че Barton процесорите също ще използват SOI технологията и ще се правят по 0.13-микронен производствен процес, като първите им варианти с обозначения 2800+ и 3000+ ще бъдат пуснати на пазара през първата четвърт на 2003.

ПОВЕЧ
http://gbg.bg/toolbar
Истинският toolbar!
- Инсталираш **неусетно**!
- Пряк достъп до най-добрата българска поща АБВ.bg и до най-популярните световни сайтове за комуникация.
- **Бързо и лесно** влизаш в най-добрите български и световни търсачки.
- Любимите си сайтове съхраняваш и отваряш само **с едно кликване** на мишката.

http://gbg.bg/toolbar

Asus A7V8X

СПЕЦИФИКАЦИИ

- Поддържа всички Socket A процесори
- VIA KT400 чипсет
- 266/200 MHz FSB
- 3 x DDR DIMM цокли
- 1 x AGP 8X, 6 x PCI слотове
- 2 x UltraDMA/133/100/66 портове
- Serial ATA (опция)
- Вграден Realtek 6-канален звук (опция)
- Вграден гигабитов мрежови контролер (опция)
- 6 x USB 2.0 портове
- 2 x IEEE-1394 портове (опция)
- ATX Form Factor

Григор Стоичков
Стефан Генков

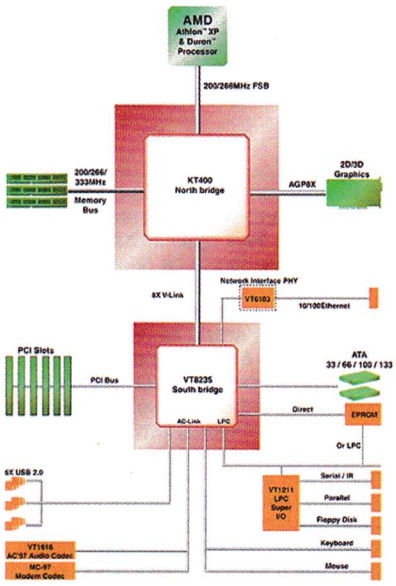
Ето че Asus пуснаха в продажба новото A7V8X дъно. Следвайки традициите в разработките на Asus VIA / Athlon дънни платки, във всяка от тях бяха добавяни нови екстри, които ги правеха по-атрактивни. С наскоро обявения от VIA чипсет KT-400 платките за процесори Athlon, произвеждани от Asus, идват с още повече вградени екстри, това са: AGPx8, поддръжка на памет DDR-400 и USB 2.0 високоскоростен интерфейс, без да се нарушава качественият дизайн на дъната. С платформата VIA KT-400 Asus предлага не само всичките екстри на схемния набор, но добавя още. Първите са Гигабитов мрежов контролер и Сериен ATA/150 контролер, следвани от Firewire интерфейса и шест канален звук със S/PDIF цифров изход. Казват, че Asus са създали най-съвременната дънна платка за Athlon XP достъпна на пазара. Дали е така, дали дъното си заслужава инвестицията?

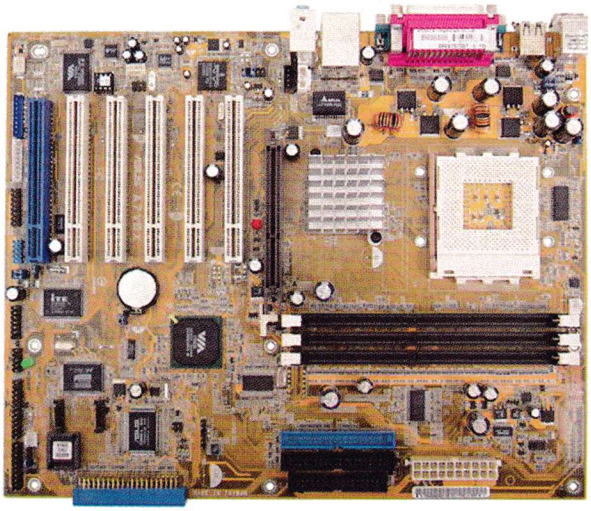
Дизайн

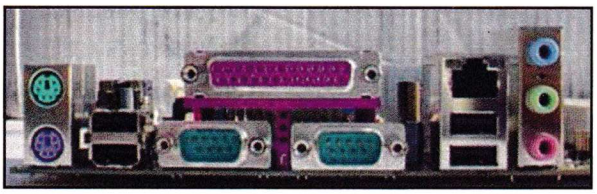
По външен вид A7V8X прилича много на предишните дъна от Asus, базирани на KT-266A и KT-333. Някои елементи са сменени, но като цяло дъното следва все същата дизайнерска линия. Около цокъла за процесора на A7V8X има много свободно място за "голям" радиатор (Alpha PAL 8045 например), като за разлика от новото KT-400 дъно на Gigabyte тук присъстват четирите допълнителни отвора около CPU цокъла. След като от AMD официално излиха тези монтажни отвори от спецификациите за дънните платки, на пазара се появиха доста радиатори, които ги използват (например произведените от Alpha и Swiftech). Ако сте щастлив притежател на някой от тях, с това дъно нямате проблеми. За водно охлаждане също има нужда от тях. Както в A7V333, Asus са избрали пасивно охлаждане на "северния мост", което е по-добрият вариант в сравнение с активното охлаждане на други KT-400 дъна (шум и отказ на вентилатора).

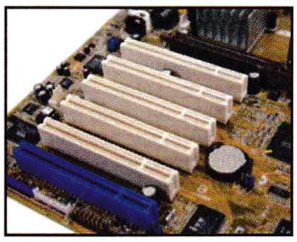
Самият KT-400, както и KT-333, не грее много

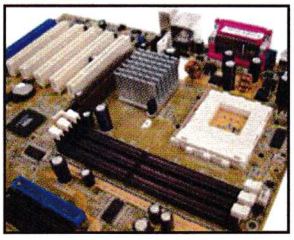
дори и при силни натоварвания, така че не се нуждае от вентилатор, и "огромният" пасивен радиатор върши добра работа. На дъното има монтирани три DDR DIMM слота, като всеки поддържа до 1 GB модули. Преди да си помислите да ползвате 3 GB DDR-400 памет, помислете два пъти, защото има някои сериозни ограничения за ползваната памет. Дъното поддържа само един модул DDR-400, дори ако искате да ползвате "по-бавната" DDR-333 памет, сте ограничени само до два модула. Единственият начин да ползвате трите слота е с DDR-266 памет. Просто технологията за производство на DDR-400 още не изяснена и изчистена (чака се решението на JEDEC). От гледна точка на периферно разширение – мястото е достатъчно, независимо от вградените екстри. Вляво от пасивния радиатор е AGP 8x слотът, "топлата" новост за видео адаптерите до края на годината (ATI се изложиха с Radeon 9700, именно AGP 8x режимът на първите карти не работи. В момента е пуснато софтуерно обновяване, а картите, които не се оправят с него, май ще се изземват и заменят с по-нова ревизия. Добре че в България все още никой не се е опарил с нужните около $400 – не знам коя наша фирма ще я смени!). AGP 8x слотът е съвместим с AGP 4x и 2x карти, работещи на 1.5/0.8 V – между него и 1-ви PCI слот има червен светодиод, който светва, когато включите кабела на захранването, ако картата е за 3.3 V и съответно дъното не "пали". Когато се ползва с AGP 8x карта, пропускателната способност е 2.1 GB/s. Както се вижда, на слота има заключващ механизъм, предотвратяващ разместването на графичната карта при пренасянето на компютъра. Минус е близкото му разположение до слотовете за памет – не можете да слагате или вадите паметта, когато е монтирана видеокартата (в интерес на истината с монтирана Asus V8420 карта реших да пробвам, натискайки леко графичната карта вляво, успях да извадя паметта, след това компютърът не включи!!! Наложи се наместване на видеокартата). В това дъно Asus за пръв път монтират AGP слот със заключващ механизъм, досега те ревностно поддържаха AGP Pro слота. Има шест стандартни 32-битови PCI слота, като шестият е със син цвят. Защо ли? Той работи като стандартен PCI слот, но и като "proprietary" Asus wireless slot. Как ще стане собствен безжичен слот не







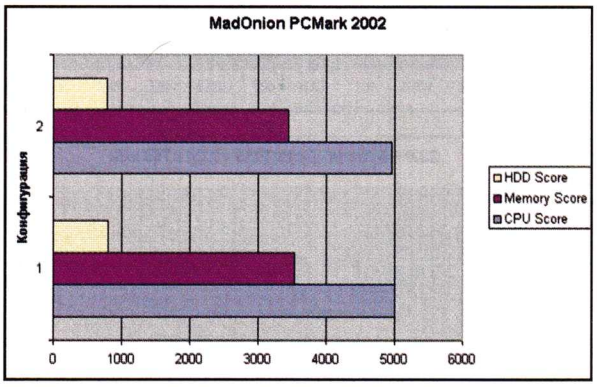


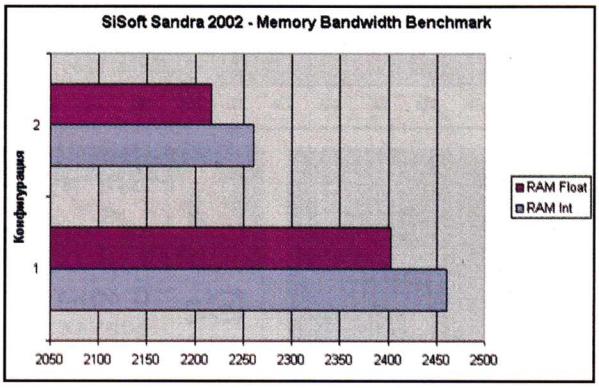


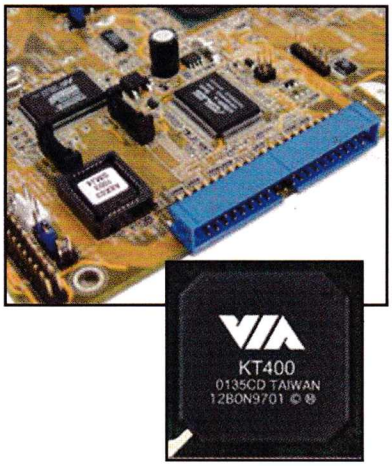
знам, но се очаква скоро от Asus да обявят безжичен контролер (802.11a/b и/или Bluetooth – още не е ясно точно), който ще се монтира само на този слот. Засега никой не знае кога точно ще бъде пуснат на пазара, така че ако ви трябва безжична връзка, слагайте каквато и да е PCI 802.11a/b карта и не пипайте съединителя WPCI_USB1. Схемният набор на VIA – KT400 поддържа Ultra ATA 133 MB/s трансфер, разбира се, той е обратно съвместим с Ultra ATA100/66/33 дискове. Два такива порта има вградени в дънното. Независимо от това, Asus и цялата компютърна индустрия се подготвя за преминаването към Serial ATA до края на годината, въпреки че никой още не е собственик на HAS Serial ATA диск.

Екстри

A7V8X е първото дъно, предлагащо вградена Гигабитова мрежова карта. Тези карти досега се ползваха за high-end Xeon дъна. За повечето от нас, щастливи собственици на 10/100 Base-T мрежи, тази екстра предоставя по-висока пропускателна способност от необходимата ни, но на тази ниска цена (вградена в дънното си е направо безплатна) защо пък не. Лично на мен веднага ми свърши работа. Имам мрежов Интернет, кабелът е дълъг около 180 м. На стария компютър ползвах LinkSys мрежова карта, която не отлепваше на това разстояние, та се наложи да слагам хъб. С новото дъно проблеми няма – работи си директно. Адаптерът е с BroadCom "NetXTreme" 5702 Ethernet контролер, монтиран над 1-ви PCI слот. Чипът на Broadcom осигурява достъп до 10/100/1000 мрежи чрез стандартен CAT-5 Ethernet порт. Разбира се, за да работите на максималната скорост, ще ви трябват и гигабитов хъб, CAT-5 окабеляване и т.н. (май няма да го ползвам в скоро време – къде ли е този провайдър). Следващата екстра е Serial ATA контролерът, също за първи път вграден в дънна платка. Виждал съм Serial ATA 150 RAID контролери, произведени от 3Ware и Highpoint, но A7V8X ни предоставя технологията, интегрирана с днешните паралелни ATA/133 портове. Serial ATA 150 портовете се управляват от новия Promise 20376 контролер, реално ползващ паралелния Ultra ATA/133 процес с конвертиране към Serial ATA конекторите на дънното. Това има своите плюсове и минуси. Няма да постигнете истински Serial ATA/150 скорости на трансфер с Promise 376 контролера. На дънното са монтирани два Serial ATA конектора (един сериен диск на канал, общо два канала), но има и един 40-pin Parallel ATA конектор в предната част на платката, ползващ същия чип. В някои страни дънното се доставя с конвертор, от този куплунг получавате още два Serial ATA конектора. Дънното е комплектовано с два серийни кабела. За да ползвате RAID, трябва да изберете някой от следните варианти: два диска Serial ATA, четири диска Serial ATA (с конвертор) или един диск Serial ATA и един стандартен Parallel ATA. За съжаление от Asus не са ни снабдили с конвертори от Serial ATA към Parallel ATA, за да можем да ползваме наличните дискове в режим RAID (както ще бъде комплектовано дънното на ABIT например). Южният мост е VIA VT8235, имащ вграден USB 2.0 контролер. На задния I/O панел на дънното са вградени четири USB порта, а още два се свързват с допълнителен адаптер. Поддръжката на 1394 (Firewire) не е вградена в южния мост, тя се осигурява от VIA 6306 контролера, разположен над петия PCI слот. В комплекта идва адаптер и два броя кабели (един стандартен и един мини Firewire куплунг).





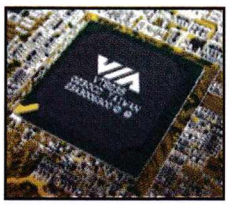


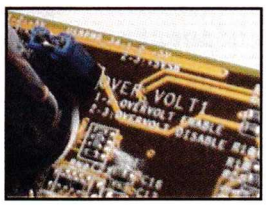
BIOS и овърклок

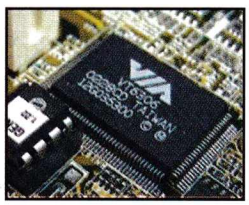
За това дъно мога да кажа "Real Jumper Free board", всичко се управлява от "BIOS". Реално на дънното има само два съединителя – "Over Voltage" и "Clear CMOS RAM". Първото нещо, което забелязах, е поддръжката на бъдещите процесори на AMD – 333 MHz FSB Athlon XP. Веднага щом стартирате системата за първи път, можете да избирате на каква скорост да работи процесорът – 200, 266 или 333 MHz шина. Любителите на екстремните честоти ще са доволни от опциите в BIOS, както казах, всичко се управлява от тук: фина настройка на честотата на шината, на волтажа на процесора, AGP слота и DDR паметта. BIOS-ът на A7V8X е пълен с интересни функции. Asus C.O.P (CPU Overheating Protection), позната ни от A7V333 изключва компютъра, ако температурата на процесора достигне зададената стойност и така предотвратява изгарянето му. Стойността се променя в границите от 70 до 100 градуса Целзий. За контрол на температурата от вградения в процесора диод се използва чипът LM358M. Другата новост е Asus Q-Fan ("тих вентилатор") технологията, според мен това е прекрасна функция, даваща възможност да намалите шума от процесорния вентилатор до минимум. Q-Fan осигурява на дънното контрола на вентилаторните обороти и когато процесорът е достатъчно студен, ги намалява. Ако процесорът загрее, те се увеличават и т.н. По подразбиране вентилаторът работи на 10/15 от максималните си обороти. Имаше я и в A7V333, но само в Jumper Mode. Другата промяна е, че конекторите за вентилаторите издържат на товар до 0.74 A всеки (8.88W – сериозна цифра).

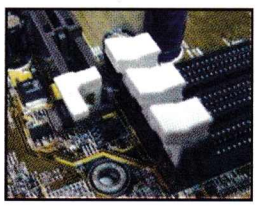
Тестовете

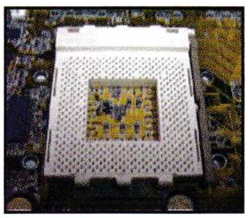
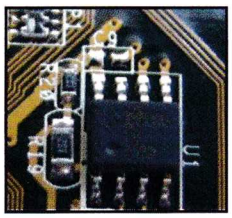
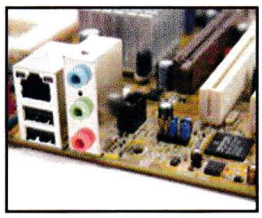
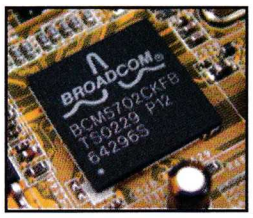
Нямах никакви проблеми при пускането на дънното. След смяната на старото Windows XP разпозна новия хардуер и всичко се инсталира нормално. Забелязах, че температурата на процесора е с около 4-5 градуса по-ниска от тази на A7V333. Също така дисковете работят малко по-бързо. С моя отключен AGOIA Athlon XP 1700+ дънното запали веднага на 166 MHz шина на 1.75V и е абсолют-





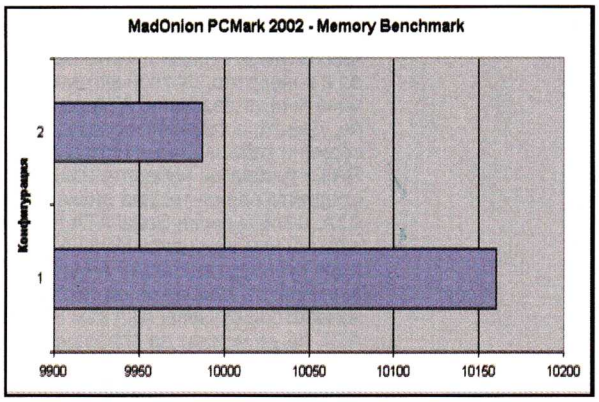


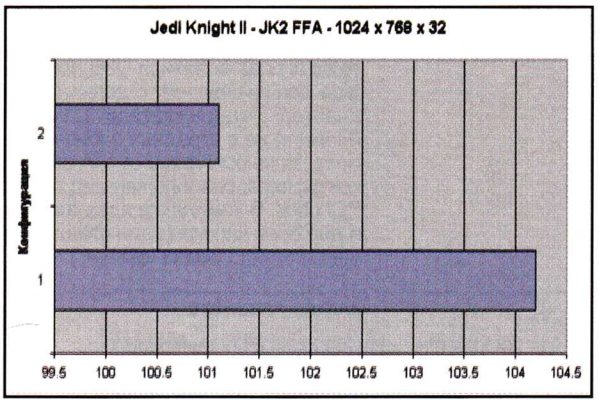


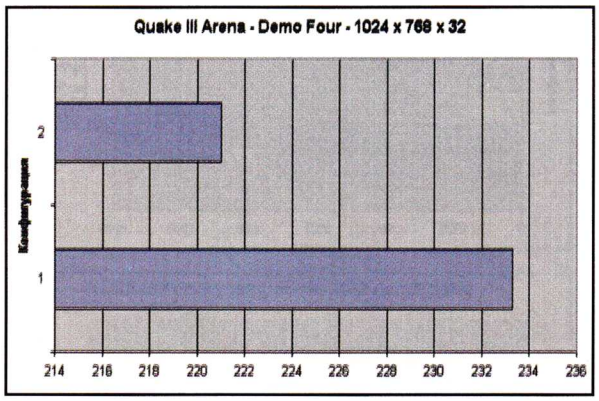





но стабилно под Windows XP. На 1.775V пали на 1.73 GHz (166 MHz x 10.5), но не е стабилно при тестовете в Windows XP, става стабилно на 1.8V. За справка същият процесор на A7V333 работи стабилно на 166 MHz шина и 1.775V (166MHz x 10). Захранването на паметта е на Auto – на A7V333 бе на 2.8V за стабилна работа. За съжаление нямам DDR-400 памет, така че ще сравнявам само двете дъна на Asus: A7V8X и A7V333 с DDR-333 памет. Синтетичните тестове показват малко по-добрата производителност на системата с Asus A7V8X (конфигурация 1). Все още Sandra 2002 не разпознава новия чипсет, ще чакаме обновяване. Също така и WCPUId 3.0g+ на H.Oda се дава грешни съобщения за него. Игрите с енджина на id Software – Jedi Knight II и Quake III Arena, показват малка преднина на Asus A7V8X. Photoshop реално е гладен на процесорна мощ, но все пак се вижда разлика между двете платформи (по-големите стойности при Конфигурация #2 показват по-лош резултат). Сигурно е едно – от VIA са оптимизирали малко управлението на паметта в сравнение с KT-333.

Както казах по-горе, поради липса на DDR-400 памет не съм тествал дънното на 200 MHz, а и реално не знам дали си заслужава. При изучаване на настройките в BIOS, се вижда, че когато честотата на FSB шината е 166 MHz, не може да се ползва памет DDR-400 (тази опция липсва в BIOS), т.е., когато излязат процесори Athlon XP с 166 MHz шина, забравете да ползвате DDR-400 памет, която дотогава може и да бъде одобрена от JEDEC. Дали дънното ще работи по-бързо с DDR-400? Не. Засега е ясно, че с наличните DDR-400 памети (докато не излезе официалното решение на JEDEC) дънното е бавно, то работи по-добре с PC2700. Дори с добра PC3200 памет (CAS 2.0), няма да стигне производителността на



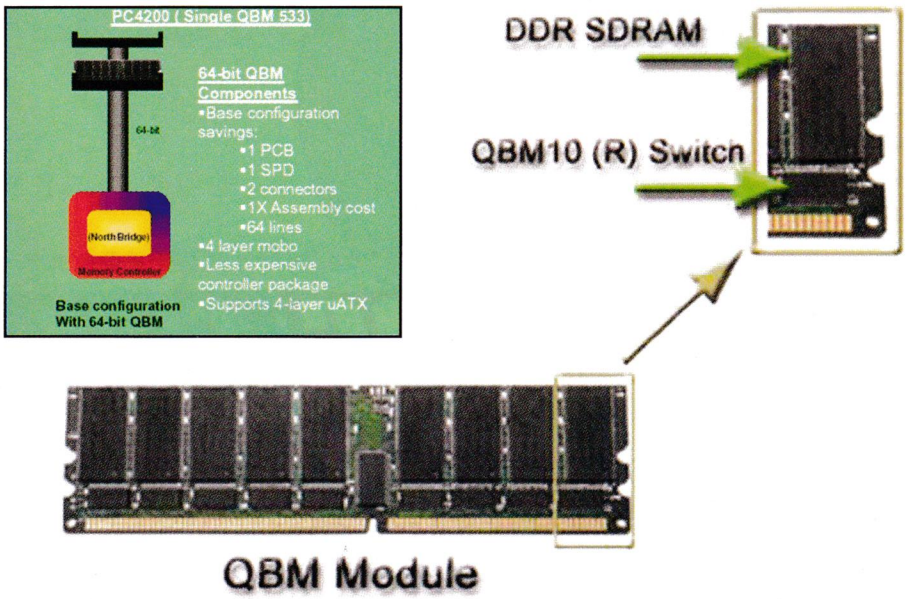




DDR-333. Просто времевите характеристики са по-лоши. Ще кажете, така е програмиран BIOS-ът на Asus, но от препоръките на VIA към производителите на дъна с KT-400 се вижда ясно, че при ползване на памет PC3200 (дори да е сертифицирана и с добри характеристики) дънното няма да достигне производителността на KT-333 с добра PC2700 памет. А защо ли не се поддържа PC3200 памет при 166 MHz шина? Според спецификациите на VIA за чипсета, DDR-400 се поддържа само при шина 133 MHz, т.е. няма грешки в Asus BIOS (както си мислех в началото). Може би Asus ще пипнат BIOS-а (ако са заложили хардуерни промени в дънното), както са променили броя на PCI слотовете на 6 (според препоръките на VIA те могат да бъдат "максимум" 5), добавяйки допълнителна декодираща логика. Въпреки всичко Asus A7V8X се представя великолепно за Athlon XP платформа – производителността му е по-добра с няколко процента от тази на A7V333. И все пак ме гложди съмнението, че новият чипсет VIA KT400 има какво още да предложи – производителност, която предишната генерация KT-333 не може да осигури. Разбира се, когато масово се появят "работещи" графични карти с AGP 8x интерфейс, използващи пропускателната способност, която им осигурява схемния набор, разликата в производителността ще си проличи по-добре. Но тогава май ще са ни нужни процесори 2700+. Няма съмнение относно всички екстри, вградени в дънното: Gigabit Ethernet, Serial ATA, Firewire, USB 2.0 и 6-канален хардуерен звук със S/PDIF изход и всичко това на цена около $155. Пълен контрол на системата през BIOS, всичко е отворено за свободен достъп. Не може да се отрече фактът, че Asus са произвели най-съвременното дъно за процесори Athlon. От изложеното по-горе сами можете да си направите извода дали да сменяте KT-333 дъната си с по-новата платформа. За собствениците на по-стари дъна, мислещи за обновяване, определено Asus A7V8X ще е един много добър избор. Който не се нуждае от "екстрите", може да си купи и олекотения вариант на цена около $130.

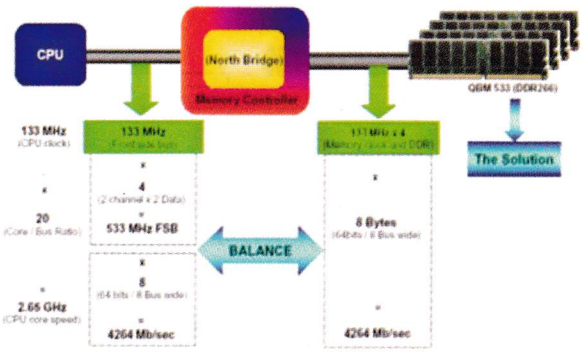
Quad Band Memory

Технологията, която може да измести двуканалния DDR



Георги Даскалов
g_daskalov@pcclub-bg.com

В днешни дни RDRAM паметите не са особено популярни. DDR успя да спечели битката за доверието на масовия потребител и се наложи на пазара като доминиращ тип памет. Въпреки това обаче и до ден-днешен Rambus има някои основни предимства пред обикновената DDR-памет, като например опростен дизайн на дънните платки, поради по-малкия брой необходими крачета на модула. Проектирането и опроводяването на платка с два 64-битови DDR канала изглежда е твърде трудоемка и скъпа задача за повечето производители и затова някои от тях са се заели със задачата да разработят нов, междинен стандарт, който да осигурява по-добра производителност на DDR-базираните системи без да се налага да се използват два канала или да се чакат DDR II паметите, които се предполага, че ще решат проблемите с пропусквателната способност. Резултатът вече е на лице – Quad Band Memory технологията, разработена от VIA в сътрудничество с някои производители на дънни платки, съчетава относителната простота и ниската цена на единичния 64-битов канал за DDR-памет с преимуществото в производителността, което имат двуканалните системи. В основата си технологията е базирана на стандартен цокъл за DDR модули с 184 пина и прилежащия към него единичен 64-битов канал към северния мост на чипсета. В резултат от това дънните платки с чипсети, поддържащи новия стандарт, ще поддържат и старите, обикновени DDR DIMM модули и ще представляват доста гъвкави решения, способни да задоволят нуждите както на купувачите с малък бюджет и ниски изисквания към производителността, така и на вечно гладните за още изчислителна мощ потребители. Нещо повече, стига вече да имате дънна платка, поддържаща QBM (което е и уловката в цялата история), ще можете драстично да увеличите производителността на системата си само чрез смяната на модула обикновена DDR-памет с QBM такава. Чипсетът на дъното ще засече новия модул и автоматично ще премине на QBM режим, в който вместо стандартното едно прехвърляне на данни, по шината на паметта за един такт ще се осъществяват две прехвърляния. Технологията за постигането на този ефект е общо взето проста. Нека разгледаме един QBM модул с 16 чипа памет. Те са разпределени в две банки от по 8, и на модула има 8 допълнителни чипа за определяне на "активната" в момента банка, както и един PLL чип, който дефазира сигнала на 90 градуса и го подава във втората банка, докато първата го получава непроменен. В резултат двете банки добиват способността да осъществяват общо два DDR трансфера в рамките на един такт. На практика това означава, че QBM паметта има абсолютно същата пропусквателна способност като Dual Channel DDR конфигурация на еквивалентна честота, която е два пъти по-голяма от тази на едноканална такава. Разходите за проектиране и производство и съответно цените за високопроизводителни QBR-базирани дънни платки се очаква да намалеят спрямо двуканалните DDR-варианти, но цената на самите модули ще бъде по-висока. Колко точно ще се променят цените тепърва ще се уточнява, но при всички случаи ъпгрейдът няма да излезе безплатно на потребителя, колкото и VIA да се опитват да ни убедят, че с QBM получаваме два пъти повече производителност на същата цена, защото за работа с новите памети освен самите модули ще трябва и ново дъно. Първият чипсет, съвместим с новите памети ще бъде P4X800 (за Pentium 4) и се очаква доставките му на производителите на дънни платки да започнат към края на първото тримесечие на идната година. Дотогава VIA и съмишлениците им ще трябва да се постараят да спечелят колкото се може повече производители на чипове и модули памет за каузата си, защото до момента "да" са казали единствено Infineon и Elpida.



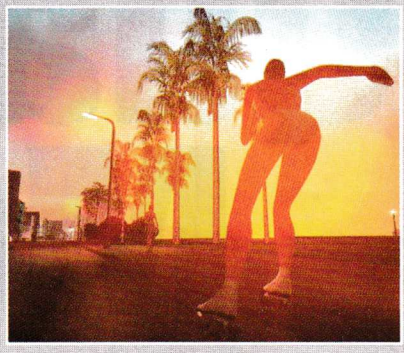
Unreal Tournament 2003

демо

No One Lives Forever 2

демо

GTA Vice City



видео

ИГРИ

Unreal Tournament 2003	FPS. Демо.
Conflict Desert Storm	Action. Демо.
No One Lives Forever 2	FPS. РАЗШИРЕНО ДЕМО.
NHL 2003	Спорт. Демо.
Emperor: Rise of the Middle Kingdom	Стратегия. Демо.

ПРОГРАМИ

WindowsBlinds 3.41	Програма за конфигуриране на Windows
ACDSee Classic	Безплатна програма за гледане на картинки
Advanced MP3/WMA Recorder	Програма за запис на MP3/WMA
Advanced Screensaver Maker 1.83	Програма за правене на screensaver-и
CloneCD 4	Най-добрата програма за копиране на CD
Coeli Stella 2000	Зрелищна астрономическа програма
DivX Total Pack	Сборник декодери за DivX
FlashGet 1.3	Програма за сваляне на файлове от Интернет
FreshUI	Програма за оптимизиране на Windows
Icon Packager 2.0	Редактор на иконки
ICQ 2002a	Най-ново ICQ
StuffIt Expander 7.5	Универсален архиватор/разархиватор
Tiny Personal Firewall 2.0	Безплатен и ефективен firewall
Tiny Trojan Trap 3	Защита от троянски коне
Trillian 0.74	Универсална програма за чат - замества ICQ
VCatch	Антивирус

ГАЛЕРИЯ

PC Club Game Wallpapers
GTA Vice City 1
GTA Vice City 2
NFS6: HP2

АКТУАЛИЗАЦИИ

Nvidia Drivers 30.82 Win 9x/ME/XP	Нови драйвери за карти на Nvidia
Nvidia Drivers 40.41 WinXP	Бета драйвери за карти на Nvidia
Radeon Drivers 2.3 Win 9x/ME/XP	Най-нови драйвери за карти на ATI
Radeon Control Panel Win9x/XP	Контролен панел за карти на ATI
VIA 4 in 1 4.43	Най-нови драйвери за дъна на Via
Heroes 4 Multiplayer Patch	Patch за Heroes 4, който добавя multiplayer
UT2003 Demo Patch	Patch за демото на UT2003

РЕКЛАМНА ТАРИФА

PC CLUB
www.pcclub-bg.com

СПИСАНИЕ ЗА ИГРИ И МУЛТИМЕДИЯ

1/25 страница ..... 90 лв.
1/15 страница ..... 120 лв.
1/12 страница ..... 160 лв.
1/6 страница ..... 280 лв.
1/4 страница ..... 320 лв.
1/3 страница ..... 400 лв.
1/1 страница ..... 1000 лв.
2-ра и трета корица ..... 1600 лв.
4-та корица ..... 2000 лв.

РЕКЛАМА НА ДИСКА НА СПИСАНИЕ PC CLUB

За публикуване на рекламни програми ..... $10 на MB

Рекламни представяния ..... по договаряне

ЗА ПУБЛИКУВАНЕ НА РЕКЛАМА НА www.pcclub-bg.com

за бутон ..... 5 лв. на ден
за банер ..... 10 лв. на ден

1797 София, бул. „Драган Цанков“ 37
Телефони: 02/ 9602209
9602214
9602216

e-mail: reklama@monitor.bg, pcclub@pcclub-bg.com

ОЧАКВАЙТЕ

декемврийския брой на

PC CLUB

www.pcclub-bg.com

Редакцията не носи отговорност за внезапни промени в пусковите дати на обявените игри!

http://card.dir.bg

Dir.bg

Поща

9.90 ПРЕПОРЪЧИТЕЛНА ЦЕНА

ТВОИТЕ АКЦИИ В МРЕЖАТА

СОФИЯ
Интернет Агенция: НДК - срещу Билетен център
Internet Cafe Garibaldi ул. Граф Игнатиев 6 пл. Гарибалди
Клуб Микрофон и мишка подлеза на бул. България и бул. Димитър Несторов
Axis-X Младост-3 бл.364 1
THE NET Студентски град бл. 55 вх. Г
THE NET Студентски град бл. 40 вх. А
THE NET Овча Купел бл.415 вх.А
SACRIFICE жк. Хаджи Димитър ул. Макгахан 63
ФАСТКОМС ул. Христо Смирненски, 76 (до Семинарията)
Джон Атанасов жк. Младост 3, бл. 321А
Клуб УНСС в сградата на УНСС, Студ.град
Blue Net ул. Клокотница 27, до кино Роял
theXclub жк. Люлин 9, бл.916 (на гърба на вх.В)
Клуб213 кв. Дианабад, ул. Васил Калчев, зад бл.58
SurfNet ул. Ръковска 127
МРЕЖАТА В подлеза на бул. България и бул. Гоце Делчев

ПЛОВДИВ
R-Net ул. Христо Данов 43
/Срещу входа на Природонаучния музей/
KASPARnet жк. Тракия, бл144, вх. Д
/срещу пощата в жк. Тракия/
PASSION ул. Костаки Пеев 5

БУРГАС
MOCIPAKO: Бургас, ул. Княз Борис II, 6

РУСЕ
SBS Online бул. Цар Освободител 13
MEGANET 27 корпус на Университета

ВАРНА
Зоро кв. Аспарухово, близо до парка, на 40 метра от ул. Кирил и Методий
МЛАДОСТ Варна, ул. Тихомир 25, срещу дом Младост
Арена 1 бул. Сливница 154 (района на лятно кино Тракия)
Арена 2 ул. Братя Миладинови 24 (в търговски комплекс Атриум срещу училище Кирил и Методий)
Клуб Икономически университет бул. Княз Борис II, 77
Клуб Технически университет ул. Студентска 1
Cyber X1 Княз Борис, 53
(до Макдоналдс срещу хотел Черно море)
Cyber X2 бул. Владислав Варненчик 36
(в близост до Образцов дом)

СТАРА ЗАГОРА
Студио Dir.bg ул. Парчевич 46 (бивш ресторант Дъга)
INTERNET VIDEOCLUB EUROPE:
ул. Цар Симеон Велики 69
StarGate ул. Поп Минчо Кънчев 93

ПЛЕВЕН
BenStar бул. Димитър Константинов 13
LiveBG бул. Русе 35

ВЕЛИКО ТЪРНОВО
La Scalla центъра на града, срещу 5 корпус на Великотърновски Университет

ДОБРИЧ
Компютърна школа АБИКОНИК
ул. Марин Дринов 2

ВИДИН
Stone bridge ул. Екзарх Йосиф 37

ГАБРОВО
АКТА-NET ул. Неофит Рилски 2
RISK I-net Club ул. Стефан Караджа 5

ХАСКОВО
ДискаВъри бул. Съединение N 43
(до автогарата)

КАЗАНЛЪК
Орбител бизнес център ул. Скобелев 8
АРК в Търговски комплекс Кристал
/срещу Аризона/

ЛЯСКОВЕЦ
Спайдърнет ул. Васил Левски 21

МЕЗДРА
Кафе Атлантик: ул. Шипка 3 /зад хотела/

ВИДИН
Stone bridge: ул. Екзарх Йосиф 37

ПРИЯТЕЛИ
http://friends.dir.bg